EDICIÓN COLECCIONISTA

EDGE PRESENTA LOS 100 MEJORES VIDEOJUEGOS





Ésta no es la primera ni la única lista de los mejores videojuegos de la historia. La propia revista **EDGE** ha elaborado dos veces antes un listado similar, en 2000 y en 2003. Entonces, ¿qué es lo que hace especial a este número de los 100 mejores videojuegos? En primer lugar, que los propios lectores de la revista fueron quienes propusieron los nombres de sus juegos favoritos, lo que sirvió para elaborar un primer listado sobre el que después han votado expertos en videojuegos y personas pertenecientes a la industria del videojuego. En cada título incluido en la lista encontrarás algunos de los comentarios realizados por los lectores.

En segundo lugar, esta es la primera vez que el listado actualizado por EDGE periódicamente se publica en español. Hace casi dos años que la editorial Globus Comunicación apostó por publicar una edición española de **EDGE**, por considerar que el público pedía ya una publicación con contenidos más maduros y una presentación cuidada y adulta.

No sólo se analizan consolas actuales, la Nintendo 64 o la SNES son claves en el desarrollo de los actuales videojuegos y en realidad muchos de los diseñados para ellas no han sido superados. También el PC, las portátiles e incluso las máquinas recreativas son una buena muestra de lo que una buena idea bien realizada puede suponer en un sector tan dinámico e innovador como el de los videojuegos.

No es presuntuoso decir que en este sector contamos ahora con los mejores diseñadores gráficos y de sonido que trabajan codo con codo con increíbles guionistas que juntos dan a cada uno de sus trabajos un estilo propio.

Entre los 100 juegos hay algunos de los que han aparecido en los últimos meses, pero en general nos tenemos que remontar a años pasados para encontrar las más espectaculares ideas como es el caso del número uno, *Legend ofZelda: Ocarina of Time,* es uno de esos juegos cuya calidad es indiscutible, te guste el tema o no, seas aficionado a *Zelda* o no.

Todos sabemos que sobre gustos no hay nada escrito, y mientras que a unos nos encantan los juegos de carreras de coches a otros esto les puede parecer una tontería comparado con las sensaciones que proporciona un *Final Fantasy,* por ejemplo. Pero si lo que te gustan son los juegos y el maravilloso mundo interactivo que han creado, como nos gustan a todos los que hemos participado en la elaboración de esta lista y en escribir y luego traducir a nuestro idioma el contenido, seguro que tras pasar un buen rato leyendo alguno de los análisis, estarás de acuerdo en la selección. Todos los juegos que figuran en la lista tienen algo que los hace únicos, supusieron y comparten un denominador común, el de la diversión.

Algunos de los primeros juegos analizados tienen una extensión especial de tres o cuatro páginas. El resto se analiza en dos páginas y se incluyen todos los datos sobre la plataforma para la que fue creado.

En suma, tienes en tus manos una magnífica herramienta para comprender la evolución de los videojuegos a lo largo de los más de quince años de experiencia que **EDGE** tiene en este sector. No en vano es la revista que más valoran los creadores por ser la más independiente y la que analiza los juegos más allá de lo convencional de la nota final.

Este especial *Los 100 Mejores Videojuegos,* con sus 228 páginas, es más un libro de referencia del que podrás disfrutar a lo largo del tiempo y al que remitirse cuando sale alguna nueva versión de un juego ya conocido. También te ayudará a rememorar aquellos títulos que están en los recovecos de tu memoria y de los que guardas grato recuerdo, o simplemente, para sumergirte y disfrutar de la cultura del videojuego que es el credo de la revista.

1

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

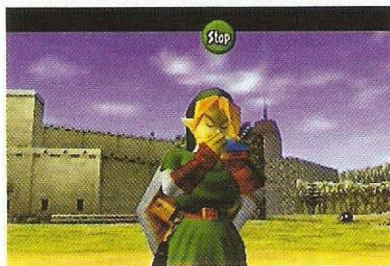
Shigeru Miyamoto dijo una vez: "Un juego retrasado acaba siendo bueno; un mal juego es malo para siempre". La mejor representación de esto es *Ocarina of Time,* el juego que se perdió la fecha de lanzamiento de Nintendo 64 y tardó más de dos años en llegar.

Si los videojuegos tuvieron alguna vez un momento *Ciudadano Kane,* fue este. Un mundo completamente en 3D que explorar, con un estilo inspirado que incluye algunas de las mejores mazmorras, personajes y objetos de cualquier aventura. El juego empieza en Kokiri Village, un nivel de entrenamiento que también es una muestra genial de sencillez. Más que darte una lista de instrucciones y comandos, o (incluso peor) lanzándote al agua por donde cubre, *Ocarina* empieza con una aldea segura en la que hay mucho explorar, y así te dice que lo hagas. Hay cofres por encontrar, gente con la que hablar, hierba que atravesar, una mazmorra de entrenamiento; y pasan varias horas antes de que sientas la necesidad de ir más allá. Cuando lo haces, el mundo abre sus horizontes. Es uno de los grandes momentos. Los juegos de *Zelda* fueron siempre épicos, pero con *Ocarina* alcanzaron por fin una escala épica: el campo central parece extenderse a lo largo de leguas, y llega a un mar, un castillo, un fuerte, montañas, bosques e incluso un rancho. La primera vez que lo atraviesas, el mundo cambia gradualmente desde el día brillante a un ocaso rojo. Los juegos jamás habían presentado una aventura como ésta antes.

La dificultad de la aventura, claro está, es que necesita de adversidades. En el mundo de *Ocarina* los verdaderos enemigos no son los esqueletos, fantasmas, lobos y octoroks que atacan a Link, sino el Cubo de Rubik que son sus mazmorras. Habitaciones que se entrelazan, botones, bloques móviles, objetos ocultos, cristales, pozos, antorchas, objetivos, pinchos, estatuas y puertas cerradas son los bloques de construcción de los puzzles con soluciones tan elegantemente simples que sorprenderán hasta al jugador más quejica, permitiéndote atravesar una puerta más, acertarte un poco más al jefe final para luego volver a confundirte. Pocos juegos completos pueden competir con esos sencillos momentos de cada mazmorra de *Ocarina* en los que, al encontrar un nuevo objeto, abres nuevas zonas, y los retos antes insuperables son de golpe posibles. El Templo de Agua sigue siendo el mayor reto de conocimiento espacial de un juego de aventura 3D; pocos jugadores lo superan con su salud mental intacta. Incluso cuando superas los retos, pulsas todos los botones y recoges todas las llaves queda un último reto. Y normalmente es enorme y tiene dientes. Los jefes finales son monstruos que llenan la pantalla y que juegan con Link como si fuese una marioneta, manipulan la realidad a su antojo o incluso imitan su forma y movimientos; ¿cómo te derrotas a ti mismo?

UN MUNDO EN 3D QUE EXPLORAR QUE INCLUYE ALGUNAS DE LAS MEJORES MAZMORRAS, PERSONAJES Y OBJETOS DE CUALQUIER AVENTURA

Sin embargo, entre estos nuevos retos, la mejor baza de *Ocarina of Time* proviene de su hermano mayor. Los mundos de luces y sombras de *A Link To The Past* (SNES) han convertido la mecánica de un doble mundo en parte central del mito de *Zelda:* si no haces esto, entonces ocurrirá esto otro. *Ocarina* elevó la apuesta haciendo de la división entre los dos mundos nada más complejo que un acto de cronología: no había portales ni posibles mundos paralelos. Sólo un salto de siete años. Podías ser el joven Link, luchando contra la poderosa figura adulta de Ganondorfs; o el Link adulto, en el mundo adulto dominado por Ganondorf. La brillantez de este toque, bastante lejos del cambio de enfoque que permite los últimos desafíos, es un regalo hacia lo inevitable de la victoria de Ganondorf, creando un miedo que empuja al jugador hacia delante. ¿Hay algún otro juego am-



Sabes que un juego es algo especial cuando sus seguidores deciden usar el instrumento musical del protagonista



PLATAFORMA: N64 **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO







bientado en un mundo que ya intentaste salvar y fracasaste en tu intento?

La oscuridad de la época adulta no sólo afecta a la lucha con Ganondorf; todo el mundo está bañado en ella. Una de las primeras cosas que haces como adulto es entrar en un barco fantasma, y la reacción del tendero deja terriblemente claro el cambio en Link: "Eres un hombre muy guapo. Si fuese tan guapo como tú, podría levar otro tipo de negocio... ¡je je je!". Nintendo sigue fiel a sí misma, y los lados más perversos del crecimiento se esconden bajo una ingeniosa capa de oscuridad, pero siguen ahí. El mundo resuena sobre su encarnación anterior y, a bueno, porque sí, ¿no? Junto con esa unidad de acción y aportación, la relación del jugador con Link contiene toques de humor: tras una detallada explicación de la mitología de Hyrule, la cámara cambia de una vista en primera persona del Árbol Deku (el narrador) a otra en tercera persona de Link, que, como el jugador, está sentado y prestando atención algo aburrido a la explicación. Casi te lo puedes imaginar pulsando los botones de su mando con impaciencia.

Ocarina of Time tuvo el efecto de reescribir la historia de *Zelda* hasta tal punto que sus predecesores, salvo quizás el excepcional *A Link to the Past,* parecían

EN UNA SERIE DE AVENTURAS GRANDIOSAS, TAL VEZ *OCARINA* NO SEA EL TÍTULO MÁS BELLO, NI EL MÁS GRANDE, PERO SIGUE SIENDO EL MEJOR DE TODOS

menos que hayas prestado atención a Link mientras era pequeño, puede que no entiendas por qué se queda observando un tocón de árbol en el campo sagrado cuando es adulto. Es uno de los muchos acertijos que hay en cada esquina del juego. Desde visitar los fantasmas de la gente que conociste como niño hasta vender máscaras que reparten algo de felicidad, las mazmorras y ambos mundos de *Ocarina* están llenos de posibilidades.

Ocarina es también modelo de cómo diseñar para una máquina. El formato de cartucho permitía no sufrir tiempos de carga, e iba acompañado de un excepcional uso del mando de la N64; los botones C permitían el acceso a tu inventario y a la ocarina del título, mientras que al apuntar con el gatillo Z cambiabas fácilmente entre el movimiento y el combate, lo que se ha convertido en el estándar de la industria. Los saltos automáticos eliminaban la distracción de colocarse y la precisión: Link saltaba al llegar a un borde porque...



Las reglas visuales del mundo 2D de Link (como el tamaño de los cofres) se traducen de forma natural a las 3D

apenas proyectos: fue un logro asombroso en 1998 y sigue sirviendo como base para sus sucesores y para los juegos de aventura 3D en general, con Zelda, Ganon y Link, el trío alrededor del cual se tejen los juegos más poderosos y duraderos. En una serie compuesta por aventuras realmente grandiosas, tal vez *Ocarina* no sea el título más bello, ni el más grande, pero sigue siendo el mejor de todos.

"Desde el momento en que me di un paseo en Epona, lo supe: *Zelda 64* se llevaría mi vida". Henrique Cabral

"Encantador. ¡Estuve atrapado en este mundo tan hermosamente diseñado en sólo unos segundos, y no pude parar desde el sencillo principio hasta el emocionante clímax!". Tom Connick

"Son demasiados motivos como para enumerarlos, pero ningún otro juego ha alcanzado la misma inmersión, dedicación e implicación emocional personal. Sigue siendo mágico". Harri Granholm

"Ningún otro juego me ha transportado a otro mundo con tanto éxito, ni contado una historia igual de buena a la par que siendo tan bello". Richard Stratton

"El mejor juego de la historia, ¿verdad?". Robin Jefferies



2

RESIDENT EVIL 4

La frase "un nuevo tipo de terror" se ha devaluado con los años debido al uso indiscriminado que de ella ha hecho el marketing. Pero en *Resident Evil 4* funciona tal y como debería. El campo, pollos correteando, vacas en sus establos, hombres labrando la huerta y mujeres quemando vivos a unos intrusos en una monumental hoguera. Shinji Mikami y su Production Studio 4 encontraron algo más aterrador que la típica banda o escuadrón que se mueve por dinero, porque les obligan o porque son unos delincuentes, sino que actúa por puro e incontrolado odio. Por primera vez en su historia, uno de sus juegos se acerca más fue su primera toma de contacto. Cuando la cabeza de ese viejo granjero se gira hacia tí, mostrando una rabia irracional y atacándote instantáneamente, es la primera vez en nueve años de *Resident Evil* que vacías un cargador entero por puro miedo. Los últimos capítulos habían visto cómo *Resident Evil* intentaba encontrar la nueva combinación, haciendo girar la rueda adelante y atrás, pero *RE4* dio con la combinación que abrió la caja fuerte. Menos permisividad, más acción, nada de ir de adelante hacia detrás, y mucha más sustancia, fueron los números mágicos que el título hizo sonar con un efecto devastador. *¿Survival?* Siente cómo el latido de tu corazón retumba en tu pecho cuando te rodea una multitud sedienta y ves cómo se detienen con unas simples campanadas. ¿Terror? Mídete cara a cara con un Regenerator, un tipo de enemigo que sólo cae cuando le das un certero disparo, mientras intentas apuntar con tu rifle y ves cómo se acerca más y más llenando tu visor. ¿Laxantes? Escucha el sonido de la sierra eléctrica partiendo tu caja torácica.

MÍDETE CON UN REGENERATOR QUE SÓLO CAE CUANDO LE DAS UN CERTERO DISPARO. ESCUCHA LA SIERRA ELÉCTRICA PARTIENDO TU CAJA TORÁCICA

al título occidental *–Resident Evil–* que al japonés *–Biohazard–*. A pesar de la temática habitual de infección y posesión, de verdad existe un nuevo tipo de maldad en *RE4:* la propia humanidad. El odio arde en los ojos de Los Ganados cuando mutilan a sus víctimas, hierve entre los cánticos de los fanáticos del culto de los Iluminados e incluso convierte en una mueca la cara de El Gigante, el duro jefe final similar a un ogro. Qué fácil resultaba todo cuando sólo había zombies en *Resident Evil,* y se regían por unas pautas tan rudimentarias y tan predecibles y fáciles de evitar. Existe una razón por la que tu primer encuentro con Los Ganados, una tensa escena de vídeo en una cabaña y en un combate uno contra uno, refleja la controvertida secuencia del "giro de cabeza del zombie" del primer *Resident Evil.* Las bases del terror en este género se escribieron en 1996, ajustándose al salto a las tres dimensiones y al enfoque poligonal, pero aquí tuvieron que reajustarse para la nueva generación. Esta


La cámara usa el zoom sobre del hombro de Leon cuando apunta. Disparar a las piernas ralentiza a tus enemigos

El arma secreta de *Resident Evil 4* es que somete el jugador a su autoridad y como más asusta es apoyándose en una realidad que no responde a las expectativas de continuidad con los patrones de la serie. No es justo al principio, pero sí mucho antes de que escuches ese primer grito de "¡un forastero!" o "vivir es morir". Tras haber visto a Leon Kennedy en su rol de policía de Racoon City en *Resident Evil 2,* defendiendo su ciudad ante la infección del T-Virus, ahora pasas a controlarlo en un mundo que vive en el filo entre la tranquilidad rural y la barbarie más gore. Todo, desde las trampas humanas y utensilios de tortura, a las hogueras o las armas que portan los campesinos sugiere que el pueblo entero se ha movilizado en tu contra. No importa las armas que puedas conseguir –lanzacohetes aparte, claro–, siempre te superarán, acorralándote tan fácilmente como en *Robotron* o en *Geometry Wars.* Y una vez consigue motivarte por estimulación cerebral directa, cambia la situación en un giro maquiavélico: los disparos a la cabeza que tan bien funcionaban hacen que los ene-



PLATAFORMA: GC, PS2 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM
ESTUDIO: CAPCOM







migos muten; protegen sus puntos débiles y el ritmo de la acción se acelera y ralentiza únicamente para romper tus tácticas. Es como si Capcom se hubiera estado autocontrolando, midiéndose en los otros *Resident Evil* lo justo antes de lanzar este demoledor golpe, y lo hace magistralmente. En esencia, *Resident Evil 4* es una producción japonesa, y viene empaquetado con el repertorio habitual de elementos *otaku:* una Lolita a la que debes proteger, armas pesadas y malos de pacotilla. A pesar de esto, sigue siendo un *Resident Evil,* llevando a niveles impensables las mecánicas de sus antecesores y mostrando cómo pueden exprimirse en esas cotas y licía; aprender sobre control de masas y cambiar entre múltiples objetivos en una horda más que vaciar el cargador sobre una enorme y pestilente bestia.

La decisión de terminar con el omnipresente almacenamiento de objetos del inventario en baúles tradicional de la serie parecía muy estúpida hasta que Capcom ha demostrado que funciona, los niveles con amplias secciones de disparos son bastante incongruentes, pero si preguntas a todos los que han completado *RE4* no habrá ni uno que prefiera que se eliminen, y la figura del mercader, un ingrediente tradicional para camuflar la compra de ítems, aparece y desaparece en lugares sin

ES COMO SI CAPCOM SE HUBIERA AUTOCONTROLADO, MIDIÉNDOSE EN LOS OTROS *RESIDENT EVIL* LO JUSTO ANTES DE LANZAR ESTE DEMOLEDOR GOLPE

siguen funcionando. Los enemigos utilizan todo tipo de movimientos evasivos, tácticas y acciones para cumplir su objetivo, con lo que *RE4* valida la mayor apuesta de toda la serie: mantener esos controles tan arcaicos y "de tanque". En ausencia de desplazamiento circular, es el mismo juego de siempre de moverse a base de pasos, carreras cortas, retiradas y escapadas producidas por el pánico.

Pero el mismo control antiguo ahora tiene nuevos jugadores. Ganados e Iluminados no se mueven despacio hacia ti, corren hacia su presa, se esconden si les apuntas, saltan o acechan por los flancos, rodeándote mientras ríen. En grupo se mueven más lento, pero los que están atrás te lanzan flechas o puñales. Tienes todas la tecnología armamentística del mundo libre en tu mano y tus enemigos solo usan armas casi medievales. ¿Importa? No. Por primera vez desde que se unió al Departamento de Policía de Racoon City, Leon S. Kennedy tiene que ser un policía... una lógica. Y el extra de los Mercenarios es uno de los mejores bonus que se han diseñado. *Resident Evil 4* es una clase magistral para futuros títulos de acción, aventura y ambos. Muchos de los que han aprendido de él ya están ahí fuera, mostrando la acción con una perspectiva desde el hombro, o explotando exclusivamente el enfoque 16:9, o en el caso de *Gears of War*. Si son los detalles lo que hacen a un título especial y su dinámica lo que le convierte en grande, Capcom ha creado un título irrepetible, tanto, que nos hizo otorgarle el sexto 10/10 en la historia de EDGE. Una historia llena de momentos que hielan la sangre.



Los Gigantes aparecen en varias pantallas, alzándose como unos terroríficos Goliats frente al David que eres tú

"Simplemente el mejor videojuego jamás hecho, en mi opinión, claro. Desde la secuencia de inicio al glorioso jefe final, *Resident Evil 4* es la acción más incesante y el juego más divertido que nunca he tenido".
Karl Nolan

"Nunca había sido seguidor de *Resident Evil* o de los juegos de acción y aventura, hasta que probé esto; un producto verdaderamente excepcional que me hizo ver lo superficial de otros títulos del género y la distancia de miles de kilómetro que separaban a *RE4* del resto".
David Ward

"Casi pierdo a mi chica por *Resident Evil 4.* Siempre llegaba tarde porque me quedaba apurando diez o quince minutos, explorando solo una pequeña zona más. Creo que es la mejor droga del mundo".
Andrew Li



3

SUPER MARIO 64



Para conseguir una de las estrellas "secretas" del castillo de *Super Mario 64* tienes que capturar a un conejo amarillo. Está ahí, inesperadamente, cuando Mario abre la puerta del sótano del castillo de Peach, saltando de un lado para el otro. No hay nada que te indique para que sirve, ni que te recompensarán por capturarlo; no hay precedentes de Mario abalanzándose sobre un conejo en ninguno de sus juegos anteriores, ni siquiera sabías que existían en su universo. Pero intentas capturarlo porque, en este universo perverso, consistentemente inconsistente, ilógicamente lógico, tan surrealista que es real, parece que es lo que tienes que hacer. Y porque es divertido. Es un momento prescindible, pero también dice mucho de este juego que marcó una época.

MIYAMOTO INSISTIÓ EN QUE DEBÍA SER DIVERTIDO EL SIMPLE HECHO DE CONTROLAR A MARIO SIN MOTIVO; TENÍA QUE SER DIVERTIDO ANTES DE SER DIBUJADO

Super Mario 64 era un viaje iniciático para todos: Shigeru Miyamoto, los del estudio EAD de Nintendo y por último, pero no menos importante, nosotros. A menudo se dice que su gran logro fue trasladar el mundo de Mario a las 3D pero, con la excepción de los vertiginosos niveles de Bowser, no fue en absoluto lo que hicieron. Crearon un mundo completamente nuevo para él y alrededor de él. Si *Ocarina of Time* fue una traducción, Mario 64 fue un idioma completamente nuevo.

Y no dejó de definir la exploración del espacio 3D: rompió con cada atadura concebible, y venía de la mente que había dejado previamente al Mario 2D correr fuera de la pantalla. ¿Quién dice que un nivel tiene que tener principio y final?, ¿por qué no puede ser un lugar abierto?, ¿quién dice que necesita ser igual cada vez que lo visitas?, ¿quién dice que tienes que hacer lo que el juego te dice que se supone que debes hacer?, ¿por qué deben estar conectados y seguidos?, ¿no pueden crecer orgánicamente desde un punto central? De ser así, ¿por qué se debería acabar el juego en dicho punto?, ¿de verdad necesitan los niveles tener razón de ser? Y, seamos francos, ¿un nivel tiene que ser a la fuerza un espacio?, ¿no podría ser, por ejemplo, un conejo?

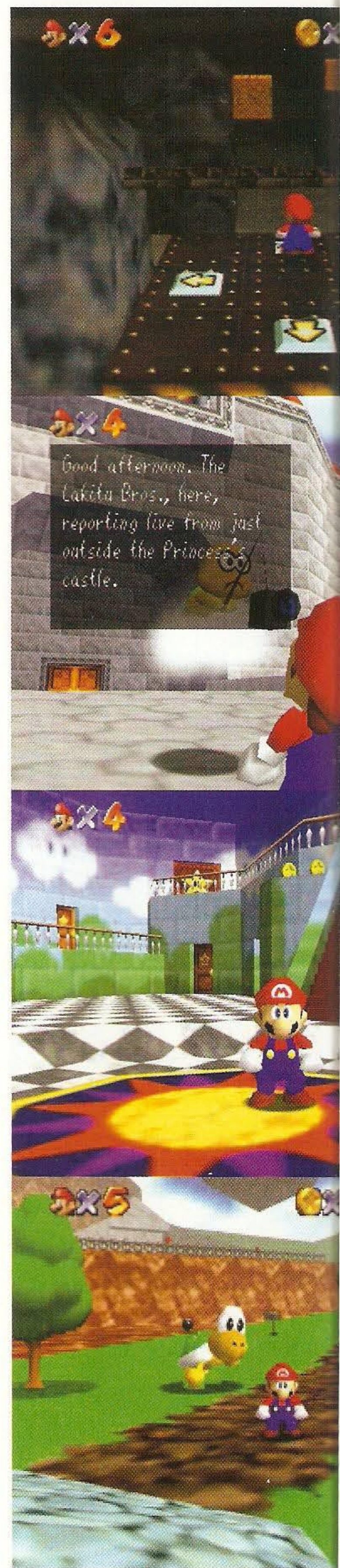
El conejo escurridizo (llamado MIPS, por la subsidiaria de Silicon Graphics que trabajó en la arquitectura de N64) fue el primer elemento de *Mario 64* que se creó, después de Mario. Antes incluso de ver lo que Mario podía hacer en su primer juego 3D, el equipo estudió la cámara, el control, la física y la animación. Miyamoto insistió en que debía ser divertido el simple hecho de controlar a Mario sin motivo; tenía que ser divertido antes siquiera de que terminasen de dibujar al personaje, cuando era sólo un bloque sin cara.

Este firme propósito en los primeros estadios de diseño dio como resultado un juego en el cual moverse por las 3D no sólo era fácil, era embriagador e hilarante. Llevaba un tiempo acostumbrarse al movimiento de Mario con esa desconcertante cámara libre, en vez de a sí mismo; no sería nunca, no podría ser nunca tan instintivo como lo fue en 2D. Para compensar, se dotó a Mario de un abanico de movimientos tan complejo y extravagante, tan centrado en la diversión que hasta incluía una innecesaria rutina de breakdance. Hasta ahora, es virtualmente imposible empezar el juego tras un tiempo de abstinencia sin pasarse unos minutos fuera del castillo para hacer el pino en las cosas de los árboles y zabullidas de triple salto en el agua. Mario alcanza en ocasiones un ritmo tan vertiginoso que parece tener mente propia; y ha sido así siempre.

Resulta bastante lógico que, como primera prueba del movimiento extático de Mario, los desarrolladores le diesen algo que perseguir. Pero lo que es verdaderamente sorprendente, o debía serlo en el año 1996, es que MIPS el conejo llegase a formar parte del diseño final del juego. Fue así porque el equipo visionario de Mi-

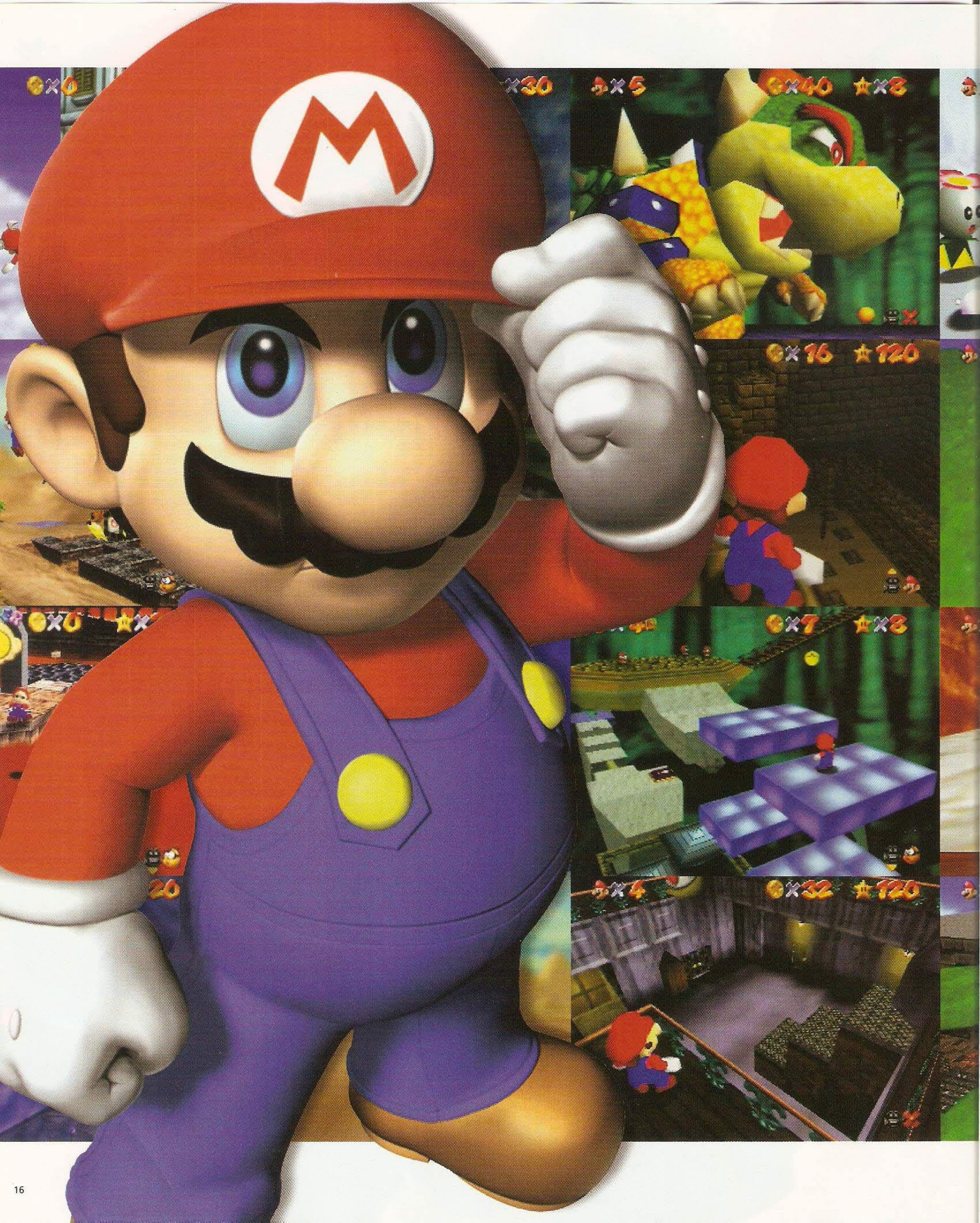


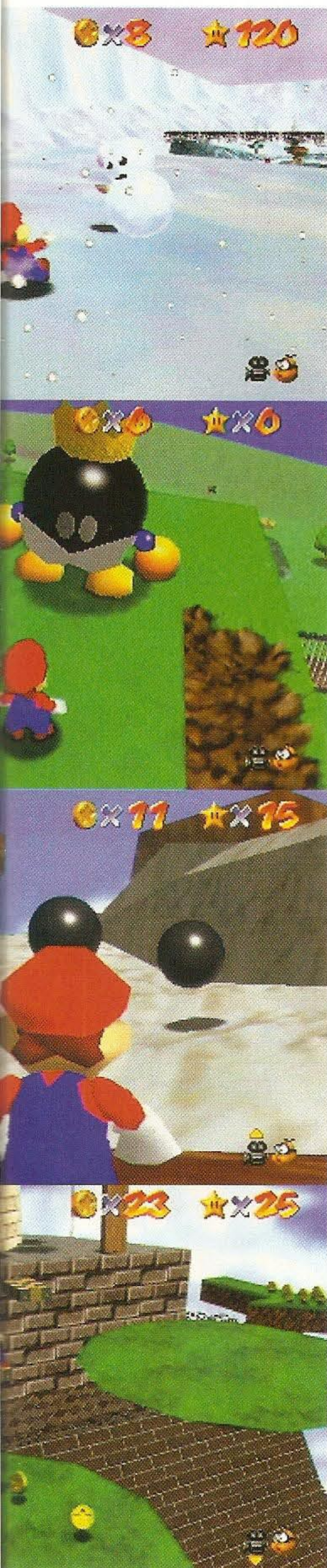
La jugabilidad infinita del título se revela desde que puedes jugar con la cara de Mario en la pantalla del título

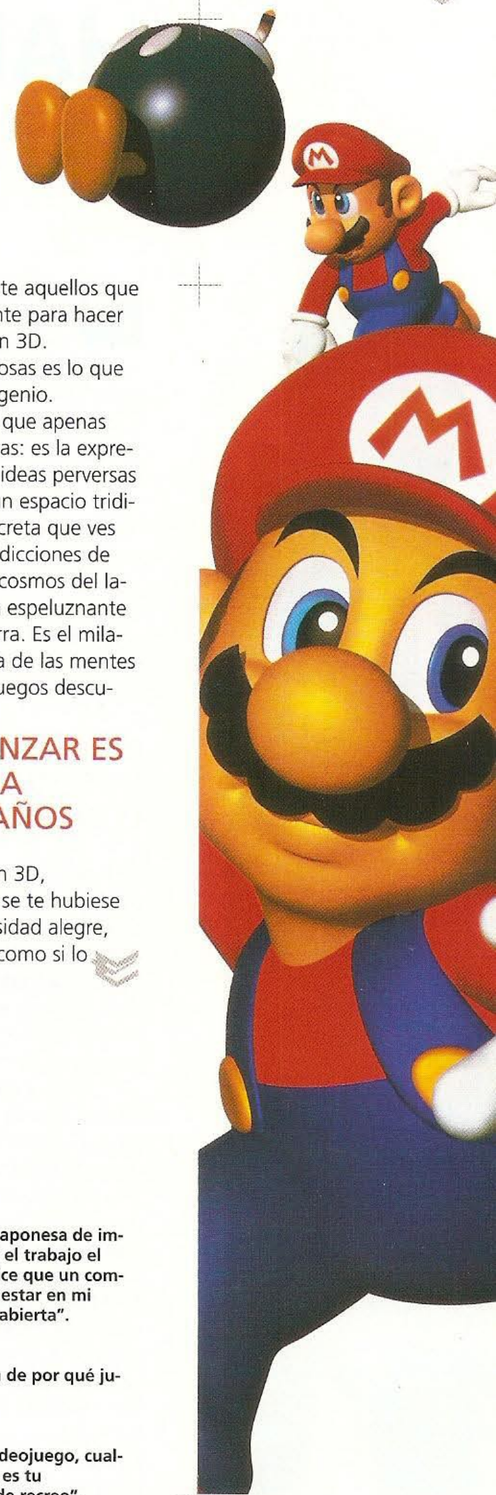


PLATAFORMA: N64 **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO


×2
POWER
×2
×6
×4
×13
×6
×4
×17
×4







yamoto creó una estructura que podía darle cabida; que podía, de hecho, dar cabida a prácticamente todo. El abanico de entradas a niveles alrededor de un punto central de *Super Mario 64* se convirtió en la norma a seguir de los juegos de plataforma y aventuras de acción 3D, al menos hasta que *GTA III* demostró lo que se podía hacer con un solo espacio contiguo. Pero incluso más radical y duradero que el modo en que se estructuraba el espacio era cómo se estructuraban las metas.

Está el uso de las estrellas como forma de avanzar, abriendo el castillo y los niveles a un ritmo siempre superior al tuyo, lo cual implica que siempre tienes varias cosas pendientes y que eres libre de elegir qué hacer y cuándo. Es tan habitual hoy día que es fácil olvidar que inquietante era esa forma de libertad para un juego de consola hace más de diez años.

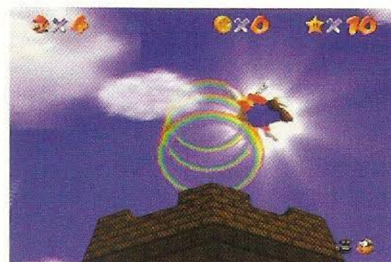
EL USO DE ESTRELLAS COMO FORMA DE AVANZAR ES TAN HABITUAL HOY QUE ES FÁCIL OLVIDAR LA LIBERTAD QUE SUPONÍA HACE MÁS DE DIEZ AÑOS

También estaba la profunda diferencia entre los dos finales del juego; puedes derrotar a Bowser recorriendo apenas algo más de la mitad de tu camino en pos de las 120 estrellas del juego, lo que satisface tanto a la gente de a pie como a los seguidores fanáticos de Mario. Pero, ante todo, destacaba el hecho de que reducir la progresión a esta cuenta abstracta de estrellas significaba que todo podía contar; sí, incluso atrapar un conejo.

Todo esto es lo que convierte a *Super Mario 64* en un juego visionario e influyente. Todo esto es lo que acabó con el género puro de las plataformas: aunque *Super Mario 64* nunca se olvidó de las carreras, los saltos y las caídas, ofreció un anteproyecto de libertad, un diseño de juego similar a un centro de actividades que podían acotar fácilmente aquellos que no tenían el talento suficiente para hacer funcionar las plataformas en 3D.

Pero ninguna de estas cosas es lo que lo convierte en obra de un genio.

Esa calidad final es algo que apenas puedes expresar con palabras: es la expresión de belleza, diversión e ideas perversas que sólo podían existir en un espacio tridimensional. Es la entrada secreta que ves en el espejo. Son las contradicciones de Tiny-Huge Island, del microcosmos del laberinto de hielo de Igloo, la espeluznante ciudad en una caja bajo tierra. Es el milagro sin ataduras de que una de las mentes más brillantes de los videojuegos descubriese que el mundo está en 3D, explorando algo que jamás se te hubiese ocurrido y, con una generosidad alegre, que te permite descubrirlo como si lo hubieses hecho tú.



Naturalmente, el gorro alado de Mario te permite volar por el cielo, con algunas secuencias dignas de recordar

"Me hizo comprar una consola japonesa de importación y coger el día libre en el trabajo el día en que me llegó. También hice que un compañero cogiese el día libre para estar en mi comedor sentado y con la boca abierta".
Mike Adams

"*Super Mario 64* es la definición de por qué jugamos con videojuegos".
Mark Stockton

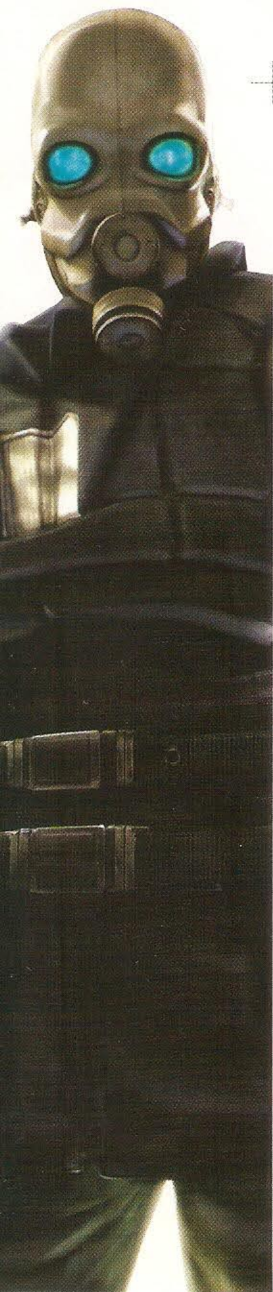
"El último sorprendente gran videojuego, cualquiera puede disfrutarlo. Mario es tu marioneta y el castillo tu patio de recreo".
Andy Robinson

"El juego que me demostró que el stick analógico iba a cambiar la forma de jugar".
Charlie Lampshire

"Podías sacar cada uno de los elementos divertidos de *Super Mario 64* y dejar sólo las secuencias de vuelo y seguiría estando entre mis diez juegos favoritos. Es el tipo de vuelo que sólo había experimentado con anterioridad en mis sueños".
David Congreave

"El primer juego 3D auténtico y sólido, no sólo por sus gráficos; también por su jugabilidad".
Stuart Dobbs

HALF-LIFE 2



Aúnque se hubiera retrasado más allá de la fecha de salida en 2003, con las expectativas no por las nubes si no por el espacio, *Half-Life 2* seguiría siendo un juego de 10. Como Xen, el mundo fronterizo en el cual la vida de Gordon Freeman pasó de ser mala a catastrófica en un abrir y cerrar de ojos, existe en un universo propio. Si los juegos menores y envidiosos no lo han imitado todavía es porque no saben por dónde empezar.

Ya tiene tres años y sigue sorprendiendo. Tan sólo intentar clasificarlo es un juego de por sí, dejándote con algo como "grande, simplón, ingenioso, divertido" y la certeza de que te ha estado probando.

PEOR QUE EL DESCUBRIMIENTO DE LOS SOLDADOS OVERWATCH CALCINÁNDOSE ES LA TRANQUILIDAD CON LA QUE SE HACE LA VISTA GORDA

En serio, nada lo explica mejor que el propio Freeman, un jaleo de científico y soldado que, a través del uso ejemplar de anécdotas y técnicas básicas de la historia, se ha convertido en un mito. Sólo se le ha visto reflejado en las palabras de los demás, en un catalizador perfecto para los eventos históricos del juego.

Su viaje a través de las calles y suburbios de Ciudad 17 es siniestro, desconcertante y agobiante por igual. Es un mundo que está siendo estrujado hasta sus últimas consecuencias y Valve pone una cámara en sus rincones más oscuros en cuanto puede. Para ser más precisos, eres tú quien lo hace. La "acción dirigida" de *Half-Life* ha evolucionado en algo no sólo más espectacular, sino que también transparente. A diferencia de *Gears of War* y su cámara que se fija en "objetos interesantes", *Half-Life 2* conoce bien el valor de los eventos que crean un verdadero ambiente. Peor que el descubrimiento de los cuerpos de soldados Overwatch calcinándose es la tranquilidad con la que se hace la vista gorda, sugiriendo un trasfondo atroz que hace temblar la imaginación.

Del mismo modo, muchas paredes y habitaciones que se caen cuentan con algún tipo de ventana hacia la Tierra ocupada por los Combine, similar en efecto a adornar un restaurante claustrofóbico con espejos que llegan hasta el techo. Los eslóganes anti-ocupación se pelean con la propaganda del Dr. Breen, unos recortes de periódico dan la crónica de la caída del Hombre, y se crea un mundo mucho más grande que el juego que te introduce en él. Los restos de la infraestructura humana dejan a los supervivientes en Ciudad 17, y no los sacan de allí. Recibes señal tras señal de un peligro global; en realidad, eres el último hombre libre.

Como anuncio del novato diseñador Viktor Antonov, no podría haber sido más efectivo. La estantería de Valve está llena de premios de diseño de organismos tan venerables como la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión y la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, pero lo que importa es que la visión de ese hombre (de arquitectura alienígena que se come literalmente la humana, robándole el alma) destacó en una industria reticente al talento. Empezando con el diseño de vehículos y llegando a meterse con un futurismo total, la carrera de Antonov es similar a la del diseñador de *Blade Runner,* Syd Mead, y parece que su influencia perdurará.

Half-Life 2 se niega a que lo describan poniéndolo entre los géneros inventados (o, de hecho, reinventados). Podrías llamarlo una obra de cine interactiva, un triunfo de la narrativa del entorno o un hito de la puesta en escena virtual, pero sólo lograrías avergonzarlo, por no hablar de ti mismo. Esto es un shooter: un juego de armas y de gore. **Jon Shay,** de Irrational, dijo lo mismo de *BioShock,* el heredero espiritual de *System Shock 2:* "Estamos añadiendo exploración no lineal, elección de herramientas, interacción más profunda con la IA y demás. Pero al final, tendréis que poder apuntar y disparar".

No sirve decir sólo que Valve es feliz cogiendo una motosierra de una pared y



Ciudad 17 es un escenario muy intricado. Con escenarios más pequeños, *Half-Life 2* hubiese sido un juego menor



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** VALVE
ESTUDIO: VALVE



usándola contra las entrañas de un zombie; disfruta haciendo estas cosas. Disfruta con el barril que manda a varios Combine por los aires y les deja ardiendo en el suelo. Le da escalofríos pensar en Dog saltando por los edificios para derribar la nave Combine. La gente se burla de su frase "hecho por jugadores para jugadores" (y se burla más aún cuando no puede entrar en Steam), pero la evidencia está en los lugares que importan: Nova Prospekt, la Costa, Ravenholm.

En una época en la que los juegos tenían que enfrentarse a su propia estrechez de conceptos, Valve no toma casi nada prestado de juegos similares, sólo las bases de id Software para los FPS y el primer capítulo de *Half-Life*. Los petardeos de sus explosivos, las llamadas de radio de los Combine, las suaves recargas del rifle Overwatch y el tintineo que suena en los oídos de Freeman nacen únicamente de la mesa de su sala de reuniones.

Se suele considerar el combate como el punto débil del juego (generalmente lo dicen los aficionados a shooters más militares); en absoluto. Si fuese una simple cuestión de tácticas de la IA y modelado balístico, las críticas tendrían sentido, pero matar a un hombre puede significar mucho más en el contexto adecuado. Cada escenario de *Half-Life 2* está preparado de forma lógica; cada gatillo que aprietas tiene su razón de ser.

En lo que respecta al G-Man, su significado sigue guardado de forma segura dentro de un maletín. Puede que sea el método más desesperante que se puede tener un drama, un símbolo de la verdad que Valve tiene todavía que imaginar. Pero tienes que quererle. ¿Es el que mueve los hilos detrás de esta situación?, ¿de trata de una anomalía interdimensional?, ¿una cara de las sombras de Black Mesa?, ¿el propio Freeman?, ¿Ashton Kutcher? No importa. De hecho, es mejor no saberlo nunca. G-Man funciona como lo único que sabemos que es: un simple agente del destino, intentando controlar los salvajes esfuerzos de Freeman.

VALVE NO TOMA CASI NADA PRESTADO DE JUEGOS SIMILARES, SÓLO LAS BASES DE ID SOFTWARE PARA LOS FPS Y EL PRIMER CAPÍTULO DE *HALF-LIFE*

Sin embargo, el mayor logro tal vez sea que Valve haya mantenido su casa en orden. Pocas otras desarrolladoras tienen siquiera la oportunidad de dar tantos pasos en falso, y ninguna, salvo quizás GCS Game World, sobreviviría en caso de hacerlo. Esa situación peliaguda con los paquetes de hardware de ATI, lanzados un año antes de que acabase el desarrollo del juego, no podía manchar el nombre de *Half-LIfe*. ¿Y *Half-Life: Episodio 2*? Bueno, como el G-Man diría, nadie dice que se estén durmiendo en los laureles.



El combate es parte importante de *Half-Life 2*, pero donde Valve innova es en aspectos menos obvios

"Sin duda el juego de acción más sofisticado que hemos visto hasta la fecha".
Jonathan Linter

"El shooter en primera persona que más te sumerge de la historia, no sólo con sus gráficos sorprendentes, sino también por sus otros personajes, la banda sonora y el grado de interacción que tienes con el mundo que te rodea. Una asombrosa obra maestra".
Toby Payne

"Me compré un PC nuevo para usar en la universidad, claro. Si lo pienso bien, puede que en realidad lo haya comprado por *Half-Life 2*. Aunque seguramente ya haya sido superado por los avances tecnológicos, este jugo sigue siendo un ejemplo brillante de entretenimiento electrónico, con estilo y sustancia".
Daithi O'Hadhmhaill

TONY HAWK'S
PROVING GROUND

En Tony Hawk's Proving Ground **tú eliges** qué **habilidades quieres aprender**, qué estilo de skate prefieres o cómo se desarrollará la historia. Configura tus habilidades a partir de diversos estilos de skate, **Hardcore**, **Carrerra** o **constructor**. Domina nuevas habilidades como **Bowl Carve**, **ail the Grab** y **Manual**, **Embestida** y muchas más. Crea **los videos** de tus mejores momentos. Construye los **skatepark** más espectaculares, Compartelos **on -line**. Patina en modo multijudador hasta con 8 más.

Cada Skater tiene una historia.
Crea la tuya.



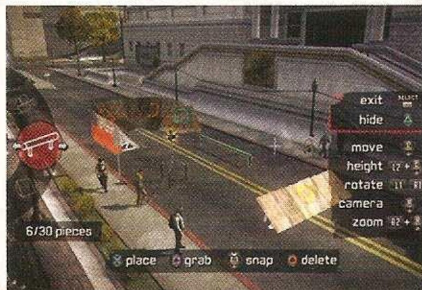
YA A LA VENTA

Juego completamente en Castellano

www.thpg.es



Pasa de un jugador a multijugador en línea sin interrumpir la una partida. (1- 8 jugadores on-line)



Convierte el mundo en tu propio skate park. Utilizalos para patinar on –line.



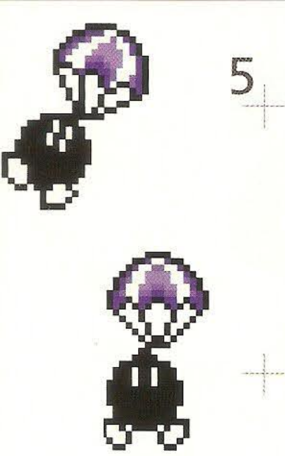
Crea vídeos de skate legendarios con un editor de vídeo repleto de funciones y compartelos on-line.

12+ 16+ www.pegi.info www.pegi.info



PlayStation 2 | PLAYSTATION 3 | XBOX 360 LIVE | NINTENDO DS | Wii | NEVERSOFT | ACTIVISION

activision.com





5

SUPER MARIO WORLD

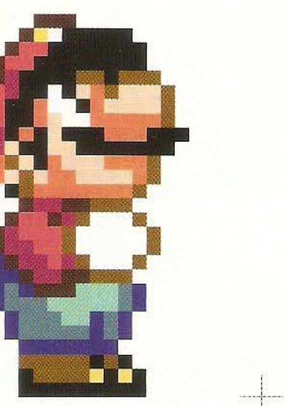




Sería inexplicable discutir la presencia de un grande de Nintendo como éste en la lista de los 100 mejores. Fue el primer éxito de una nueva plataforma que ofreció un nuevo modelo para explotar al equipo de Miyamoto. Reescribir las reglas. Es lo que siempre hace Nintendo. Y lo suele hacer con un nuevo Mario para el lanzamiento de una nueva consola. ¿No es así?

No en esta ocasión. La sorprendente verdad de *Super Mario World* es que es bastante conservador para el nivel al que nos tiene acostumbrados el Reino Champiñón. Sus ideas son tan pocas que no se pueden considerar que han avanzado desde los elementos que aparecieron en *Super Mario Bros 3*. La estructura libre no lineal, el mapa del mundo, el objeto que daba el poder de volar y el scroll en ocho direcciones. Todas ellas hicieron su aparición en el super éxito de NES. La única adición de peso fue el debut de Yoshi, el cariñoso dinosaurio de Mario y estrella de su propio clásico de NES, *Yoshi's Island,* que fue un precioso contrapunto a *Super Mario World* y se lanzó en los últimos días de vida del cerebro de la bestia.

ES UN EJERCICIO DE PERFECCIONAMIENTO MÁS QUE DE NOVEDAD. NINTENDO SE CENTRÓ EN PULIR UNA FÓRMULA MÁS QUE EN DEJAR VOLAR SU IMAGINACIÓN

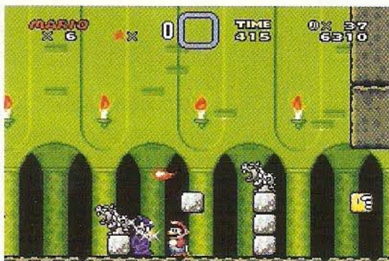


Tampoco fue *Super Mario World* un abanderado de las capacidades técnicas de la nueva plataforma. Eso fue algo que quedó para su rival, *Sonic The Hedgehog*, que innovó aprovechando la bravura generacional para un título de lanzamiento en esos días. El título de Nintendo parecía lento y soso en comparación con los coloridos y veloces sprites y localizaciones del juego de Mega Drive. Hasta sus modestos fondos con scroll parallax fueron toda una concesión al paso adelante de la tecnología. Con el lanzamiento de *Super Mario World* tan cerca de la salida de *Super Mario Bros 3,* Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka no tuvieron tiempo material de crear el vendeconsolas que necesitaba la SNES, sobre todo en Occidente.

No volvieron a cometer el error. Pasaron seis años hasta que tuvo lugar el lanzamiento de un título de *Super Mario* de nueva generación por pleno derecho, y fue en el hardware que tanto se hizo de rogar, primero como Ultra 64 aunque luego vio la luz como N64. Pero *Super Mario World,* a pesar de todos los antecedentes, no está muy alejado de *Mario 64* en esta lista de los 100 mejores comentados, hasta los más fans tendrían problemas en escoger uno u otro. Entonces ¿qué fue lo que funcionó bien?

En una palabra: todo. *Super Mario World* es, únicamente para ser título de lanzamiento, un ejercicio de perfeccionamiento más que de novedad. Es un extraño ejemplo de cómo los creativos de Nintendo se centraron en pulir una fórmula más que en dejar volar su imaginación, que de hecho, ya voló a muchos metros de altura dando a luz *Super Mario Bros 3*. Se centraron en construir los niveles más atrevidos, complejos, hilarantes, atípicos y sorprendentes que el mundo ha visto nunca. Crearon nada más y nada menos que la excelencia suma del género del plataformas lateral en 2D.

Puede carecer de grandes gestos, pero *SMW* es simplemente un torrente impresionante y sinfín de ideas, desde el primer salto hasta que Bowser muerde el polvo. Cada una está definida con tanta claridad e incorporada con tanta precisión a estos sencillos gráficos, que puede apreciarse en una fracción de segundo según tu vista se embriaga por el ritmo imparable de Mario. El equipo de Miyamoto puso mucho humor en el juego, con un montón de gags como el del caparazón rojo y la línea de koopas que caen uno a uno que también aparece en *Yoshi's Island 2*. Incorporaron puzzles aún más atrevidos. Llegaron más alto, más profundo y más lejos que nunca, construyendo niveles dentro de niveles, sin perder nunca una oportunidad para hacer más elaborada

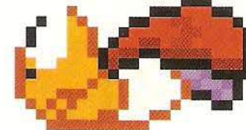


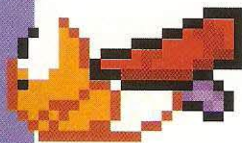
El castillo de Bowser presenta los retos más duros aparte de los niveles secretos. Requiere velocidad y rápidos reflejos.



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO







esa estructura física tan llena de secretos de *Super Mario World*. Enriquecieron la relación causa-efecto dotándola de una mayor complejidad y de reacciones en cadena con bloques, ítems y enemigos.

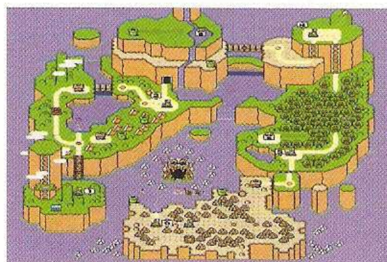
Se atrevieron a construir terroríficas y vertiginosas secuencias de plataformas que se deshacían y desaparecían, haciendo que la tierra firme fuera poco habitual y forzándote a no parar nunca y a no soltar el botón de correr mientras logras imprimir ritmo a los saltos de un bordillo a otro. También ubicaron a los enemigos con una precisión de cirujano. Consiguieron plegar espacio y tiempo en la imposible Ghost House, que quizá aún sigue siendo el compendio de trampas conceptuales mas implicadas que pueden encontrarse en un nivel. Crearon multitud de engranajes y máquinas para los castillos que te obligaban a tener una percepción temporal sobrenatural para poder pasar una tras otra correctamente.

Y también intensificaron el surrealismo del Reino Champiñón con escenarios como el Vanilla Dome y el Chesse Bridge. A pesar de la inconcebible atención puesta en el detalle de estos niveles, uno de los toques maestros de *Super Mario World* es su mapa. Aunque *SMB3* hizo un amago de intento, esta interfaz no lineal permitía escoger la ruta del juego, no fue tan natural o complejo como el de *Mario World*. Conectándolo con lugares secretos, niveles y atajos, el mapa acabó siendo una obsesión, más importante incluso que rescatar a Peach de las garras de Bowser; el sorprendente Forest of Illusion y sus salidas trampa llegaba a ser enfermizo. Y el mundo que recreaba tenía una superestructura; el Star Road, una secuencia nocturna de ensueño que te podía teleportar a lo largo del mapa, y un epílogo en forma de los duros niveles especiales. *Super Mario World* fue uno de los primeros títulos que no terminaba en el final.

Tampoco debería subestimarse lo que Yoshi aportó al juego. Más que un simple power-up, el dinosaurio fue un añadido encantador que, con sus implacables lengüetazos y apetito insaciable reescribió el estilo de jugar a un plataformas de Mario de forma tan profunda que el tiempo demostró que se merecía su propio juego. Junto con la pluma que te daba la capa con la que podías recorrer un nivel entero volando sin tocar el suelo, Yoshi fue una invitación a la libertad, una tarjeta "sales de la carcel", un ítem excesivamente potenciado que parecía aplacar la dificultad de varios de los niveles más agresivamente difíciles de toda la historia de los plataformas en 2D.

JUNTO CON LA PLUMA QUE TE DABA LA CAPA CON LA QUE SE PODÍA RECORRER UN NIVEL ENTERO VOLANDO, YOSHI FUE UNA INVITACIÓN A LA LIBERTAD

Pero el equilibrio es una virtud presente en *Mario World*. Un mundo que no deja de ser rico como para que sus niveles más austeros estén repletos de elementos y situaciones que te distraen con su brillantez hasta cometer fallos tontos. Puede que no haya cambiado el mundo, pero ha acabado siendo más juego que cualquier otro plataformas en 2D.



En el mapa puede parecer el mundo de *Super Mario World* tenía una estructura muy simple. En realidad no es así

"No fue solo el momento cumbre de los *Mario* en 2D, o del género bidimensional entero, sino lo más alto que ha llegado la serie entera".
Nathan Brown

"Olvídate de *Super Mario 64*, ni se le acerca".
Craig Nye

"Un crack del videojuego. El juego que me tuvo totalmente enganchado. Jugaba durante tres horas al día hasta que encontraba algo nuevo".
Mike O'Shaughnessy

"100 por cien oro".
Murray Rogers

"Cada jugador que se precie debe tener en su currículum *Super Mario World* completo en sus 96 niveles, de otra forma, nunca irá al cielo".
Martin Mackay

3+
www.pegi.info



GRAN TURISMO™ HD
THE REAL DRIVING SIMULATOR



Disfruta ya de Gran Turismo en PlayStation3. Conduce un Ferrari 599 en la imponente Alta Definición 1080p. Sólo tienes que registrarte en PlayStation Network y descargarte gratis Gran Turismo HD Concept, como adelanto a la llegada de Gran Turismo 5.

Además, a través de PlayStation Network podrás acceder a juegos online, demos gratis de los últimos títulos y descargas desde PlayStation Store. Y con sus 60GB de capacidad de almacenamiento, podrás disfrutar de gran cantidad de contenidos exclusivos como demos jugables o trailers de los próximos lanzamientos.

eu.playstation.com

PLAYSTATION® Network

POLYPHONY® DIGITAL

This is living

PLAYSTATION 3

6

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Shigeru Miyamoto ha dicho que *Ocarina of Time* para Nintendo 64 (que apareció siete largos años después de este predecesor que salió en 1991) representa el ideal que siempre había tenido de *Zelda* en su cabeza. En consecuencia, *Ocarina* logró que el mundo de Hyrule se materializase y fuese como siempre debió ser, dejando atrás las magníficas entregas 2D de la serie como una simple y plana sombra frente a la tridimensionalidad de *OOT.*

Pero aún hoy día estos *Zeldas* clásicos se resisten a morir y aún superan a los 3D en proporción de dos a uno. A *A Link to the Past* le siguió el también clásico *Link's* dimensiones, especialmente si no has vuelto a jugarlos desde que probaste el *Ocarina,* es lo endiabladamente rápidos que son. Para toda la extensión y gran escala de *A Link to the Past* (fue el primer título de SNES que superó el límite del ostentoso megabyte de la época) es un juego veloz, con unos enfrentamientos con los enemigos muy rápidos y que requiere continuas pulsaciones de botones. Link puede correr de una punta a otra del mapa en apenas un par de minutos. En esos días las reglas dictaban que, cuanto más complejo, detallado y grande es el mundo en el que sucede la aventura, más lánguido y complejo es el estilo de juego.

LAS DIFERENTES CARAS DE HYRULE EN *OCARINA* YA ESTABAN AHÍ: LA FELICIDAD DE VIVIR EN EL CAMPO, LA DURA NATURALEZA, LA EMOTIVIDAD

Awakening, para Game Boy, posiblemente el *Zelda* diseñado con más elegancia y belleza de toda la serie, una aventura épica comprimida en una pantalla de 160x144 píxels. Flagship, subsidiaria de Capcom, creó después el tándem de los *Oracles (Seasons* y *Ages)* y hace poco, el entrañable *Minish Cap,* para Game Boy Color y GBA respectivamente. El recién lanzado *Zelda* de Nintendo DS, *Phantom Hourglass,* obliga a un mundo 3D a adaptarse a las viejas normas de la vista superior. Vista la salud por la que atraviesa la portátil, puede acabar siendo uno de los *Zeldas* más vendidos de la historia. Hasta GameCube invitó a los Zelda de dos dimensiones en su propia reinterpretación del multijugador con tintes caóticos en *Four Swords Adventures.*

Por supuesto, su perfecta adaptación al formato portátil es la razón principal por lo que las 2D han sobrevivido hasta ahora, pero no es la única. Algo que es fácil de olvidar con respecto a estos *Zelda* en dos



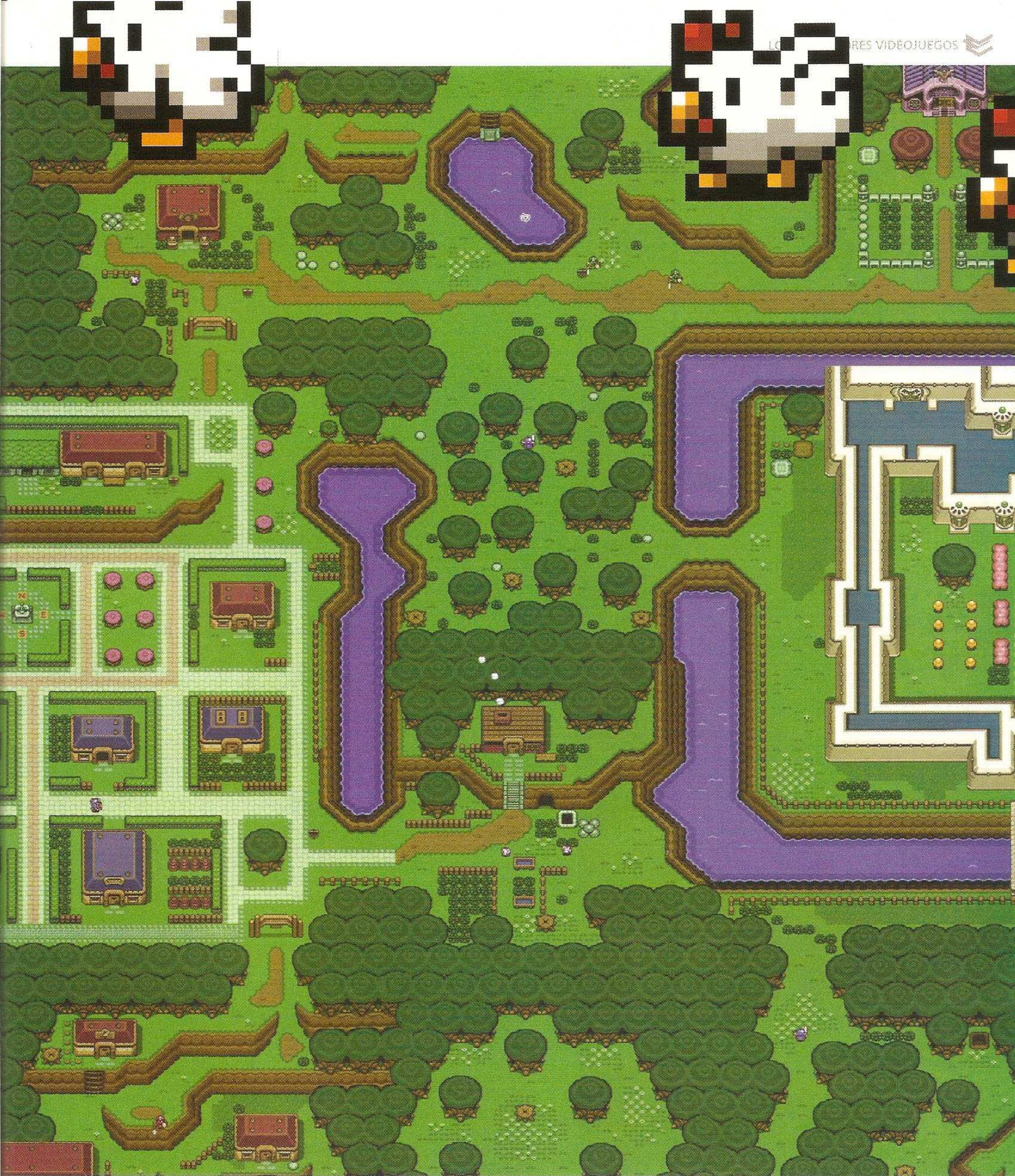
Esta es, por supuesto, una misión para rescatar a la princesa, pero la dualidad de sus mundos hace que no sea fácil

En ese contexto, el toque de inmediatez arcade unido a la profundidad que tenía *A Link To The Past,* fue un auténtico placer.

Es la otra cara del comentario de Miyamoto: *A Link To The Past* es una historia épica romántica codificada y renderizada con la máxima eficiencia en unos sprites e iconos que están dotados de vida. Es un concentrado de *Zelda,* una potente dosis de algo en lo que los videojuegos brillaban pero que casi se ha olvidado en la actualidad: comprimir mágicamente vastos mundos gracias al poder de la imaginación. Juega a *A Link to the Past* justo después de haber tenido una sesión con *Ocarina of Time* y te sorprenderá descubrir lo increíblemente cercanos que están ambos títulos en cuanto a concepción. Cada una de las diferentes caras de Hyrule representadas en *Ocarina* ya estaba ahí en el clásico de SNES: la felicidad de vivir en el campo, la dura naturaleza, la emotividad, la comedia y la humanidad. *A Link to the Past* no sólo definió con gran precisión la fórmula de las 2D que seguiría manteniéndose durante los siguientes 15 años. También definió las bases de la serie entera, incluidas las incursiones en 3D. Empleó gran cuidado en planear las reglas de una de las creaciones más intrincadas y duraderas de los videojuegos, una serie que maravilla con solo contemplarla. La única y más importante innovación práctica que aportó respecto al primer *Legend of Zelda* fue probablemente las mazmorras multinivel. No suena impresionante, pero el añadido de los diferentes pisos fue un mo-



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO



vimiento encaminado a las 3D antes incluso de que éstas llegasen. Miyamoto, Tezuka y sus diseñadores comenzaron en ese momento a explorar relaciones espaciales extremadamente complejas, y a explotar su potencial para convertir las mazmorras en grandes puzles por capas. Pero el equipo tenía en mente un metapuzle incluso más grandioso, uno que acabaría convirtiéndose en un rasgo de identidad propio del diseño de la serie. La inesperada aparición de Link al Dark World hacia la mitad del juego presentó en *Zelda* el concepto de dos mundos paralelos que ya nunca se separaría de la serie. *Ocarina* y el más reciente *Twilight Princess* lo copiaron íntegramente para recrear su futuro desolado y su reino de las sombras. *Minish Cap* añadió otro giro dimensional con la habilidad de estrujar a Link hasta adaptar un tamaño microscópico. *Oracle of Ages* y *Oracle of Seasons* fueron más lejos, dividiendo los dos mundos en dos cartuchos diferentes, conectados por el portal que representaba el intercambio de datos. Y los juegos que no acabaron empleando esta dualidad en su diseño, revelan una fuerte influencia de ésta en sus historias. Parece que *The Wind Waker* y *Majora's Mask* se desarrollan íntegros en un mundo alternativo y que el "verdadero" Hyrule de Ocarina permaneciendo en la sombra –en el caso de *Wind Waker*, bajo sus océanos-.La genialidad del Dark World es que tiene un tremendo impacto en *A Link to the Past* a dos niveles diferentes. Es todo un puñetazo inesperado desde el punto de vista emocional, es una combinación de vivir algo milagroso y de miedo la que se apodera de ti al ser transportado a este mundo siniestro donde todo es a la vez lo mismo y lo opuesto. Te presenta una visión de lo que le ocurrirá a Hyrule si fallas, y te permite disfrutar de un sabor malicioso y antisocial que difícilmente aparece en otros títulos de Nintendo. Pero el Dark World añade una incalculable aportación al diseño del mundo de juego. En realidad su contribución puede calcularse exactamente; dobla su tamaño. Una vez que descubres la habilidad de moverte entre ambas realidades, luz y oscuridad, lo oscuro se convierte en una obsesión, la fuente de incontables puzles que literalmente parten el juego por la mitad para después volver a armarlo. Puede que *A Link to the Past* sea reconocido oficialmente "sólo" como el mejor Zelda en dos dimensiones, pero eso es infinitamente más de lo que muchos nunca conseguirán.

LA INESPERADA APARICIÓN DE LINK AL DARK WORLD HACIA LA MITAD DEL JUEGO PRESENTÓ EN *ZELDA* EL CONCEPTO DE DOS MUNDOS PARALELOS



El catálogo de acciones de Link se expande a medida que el juego progresa en un paralelismo directo con *Metroid*

"Probablemente la mejor aventura que se ha hecho nunca; sentó las bases en cosas como profundidad, imaginación y belleza. Es incontable la cantidad de juegos que han recogido sus influencias posteriormente".
Murray Rogers

"Nunca olvidaré cuando comprendí que el juego era el doble de grande de lo que pensaba al principio. Y ya pensaba que era inmenso... Muchos momentos memorables que mencionar, pero todos ellos especiales en una forma que no sientes en los juegos actuales".
Christian Stott

"*A Link to the Past* tiene más ambientación en su secuencia de introducción (en la que corres entre la lluvia y los truenos resonando) de la que puedes ver en cien juegos en tres dimensiones llenos de niebla volumétrica y avanzados píxel shaders. Un recuerdo de una época en la que los videojuegos eran mágicos y parecían un viaje lleno de descubrimientos".
Church

"Desde los mapas en Modo 7 al Power Glove que finalmente –¡sí, al fin!– te permitía agarrar esas malditas rocas que no escondían apenas nada más allá, *Zelda III* está empaquetado con detalles que sólo Nintendo proporciona".
Keith Owen

GUITAR HERO III
LEGENDS of ROCK

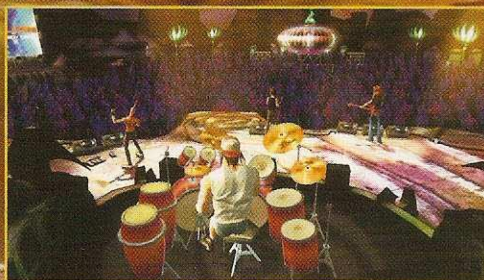
En Noviembre, llega un nuevo Guitar Hero con **guitarras inalámbricas**, un nuevo modo **"Guerra"** para combatir con tu guitarra en duelos espectaculares y sobre todo, la mejor banda sonora con canciones como:

AVALANCHA - Héroes del Silencio

Paint It Black - Rolling Stones
Cherub Rock - Smashing Pumpkins
Sabotage - Beastie Boys
The number of the Beast - Iron Maiden
Wellcome to the Jungle - Guns N' Roses

Ruby - Kaiser Chiefs
Rock you like a hurricane - Scorpions
Same Old Song and Dance - Aerosmith
Anarchy in the U.K. - Sex Pistols
Black Magic Woman - Santana
One - Metallica
The seeker - The Who
Evenflow - Pearl Jam







12+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 XBOX 360 XBOX LIVE Wii

redoctane ACTIVISION

7

HALO: COMBAT EVOLVED



H*alo* supone uno de los cambios más radicales en la historia de los videojuegos. En esos días Microsoft luchaba con su primera Xbox por hacerse con los usuarios más hardcore; la compañía de Redmond se veía como una desconfiada intrusa que tenía voraces intenciones y una consola con un diseño ridículo. Pero en unas pocas semanas de finales de 2001 todo eso cambió.

En el E3 del año anterior *Halo* era un prometedor shooter para Mac. Bungie era un talento independiente y parecía que *GoldenEye* iba a ser el único shooter en primera persona capaz de encajar de verdad en una consola. Poco más de seis meses después, ese proyecto se convirtió en un 10/10 en EDGE, tan inseparable de la Xbox como Mario de la SNES. Y no es que Microsoft cambiase a Bungie, fue Bungie la que cambió a Microsoft.

Según Chris Butcher, jefe de tecnología de Bungie, todo sucedió durante las últimas cuatro o cinco semanas de desarrollo del juego. Cuando Bungie estaba aplicando los últimos retoques para pulir el inicio de su trilogía de ciencia ficción, los ingenieros de Microsoft consiguieron reunir todo el hardware de Xbox. Esa divina providencia en forma de cuatro semanas hizo nacer un clásico y sacudió los cimientos de la industria. Pero *Halo* no cambió solo el mercado. Ciertos elementos en su diseño, particularmente la famosa característica de limitar a dos armas el arsenal con el que cargaba el protagonista, o sus escudos recargables, han cambiado el género de la acción. El escudo hizo que tomar cobertura tomara un mayor sentido y dotó de un ritmo más intenso y enfoque táctico a los tiroteos. Después de *Halo* se cambiaron los enfrentamientos regulares por pequeñas, impredecibles y múltiples sacudidas de acción. El género del shooter había aprendido a contener la respiración.

DESPUÉS DE *HALO* SE CAMBIARON LOS ENFRENTAMIENTOS REGULARES POR PEQUEÑAS, IMPREDECIBLES Y MÚLTIPLES SACUDIDAS DE ACCIÓN

La severa restricción de cargar con sólo dos armas fue una simplificación útil y una forma de incentivar a los jugadores a explorar todo el catálogo de armas que Bungie creó, aunque sus encantos no eran instantáneos –¿alguien ha dicho Needler?–. Fue también la forma que usó Bungie para que sus propios diseñadores se asegurasen de que las armas estaban bien equilibradas, eran todas útiles y que encajaban bien en estas combinaciones de llevar una o dos. Pero, por encima de todo, fue una cuestión de variedad y creatividad, de liberar al jugador de la prescripción tradicional del género –un arma para cada situación, un arma para cada enemigo–. En *Halo* abrías fuego con lo que tenías o con lo que pensabas que funcionaría mejor en ese momento. Al limitar las opciones, Bungie expandió el horizonte. Combinados con este modelo de nuevas reglas aparecen nuevos y concretos elementos de diseño; las armas, los enemigos, la inteligencia artificial, el diseño de mapas y construcciones convergían en una perfecta telaraña de acción y reacción. Perfecto, eso era. Pero entonces Bungie tomó decisiones polémicas. Nunca terminará el debate sobre la intro, los acontecimientos de la mitad del juego y los flood. Esta monstruosa plaga espacial contrastaba en todos los aspectos con los tácticos alienígenas de El Pacto, una antigua reliquia en el diseño de videojuegos.

Pero esta aversión de los seguidores del Jefe Maestro por los flood no está injustificada: su presencia coincide con un bajón de calidad en el diseño de niveles de *Halo*. Pero es el mejor ejemplo de que la genialidad de Bungie tiene poco que ver con el diseño. Puede que no nos guste admitirlo, pero el éxito tan popular de *Halo* tiene más que ver con una historia que pisa firme y un superlativo diseño. El acto deliberado de introducir a los flood, contradiciendo al juego que realmente pensabas que ibas a jugar, fue un giro atrevido, un golpe de gracia magistral. Pocos juegos, si es que alguno lo ha logrado alguna vez –y no hablamos de *Halo 2*– se han esforzado tanto en combinar el heroísmo solitario con el sentido de quedar atrapado en una vorágine de acontecimientos totalmente fuera de tu control. Es un espectáculo increíble que ha envejecido de forma genial: pulido, colorista y con un brillante trabajo de texturas, efectos visuales y banda sonora, y que aún debe ser superado en ambientación, emoción, información y potencia. Y todo ello sin mencionar todavía sus genuinos vehículos, la IA viva, su exagerada física con poca gravedad, la tensión de los enfrentamientos, el multijugador todoterreno y adaptable (la primera y única vez que hubo abundancia de LAN parties en el mundo de las consolas), el entretenido modo cooperativo, y el mítico nivel de dificultad Legendario que, junto al modo Heroico, añadía un valor rejugable.

Pero lo que realmente ha traído este título a la lista es que *Halo* nunca es lo mismo dos veces. Incluso en sus peores momentos, en la Biblioteca infestada de flood y tras cientos de horas de juego, no se repite nunca. Es un trabajo de alquimista, un equilibrio entre IA, diseño y psicología lo que hace que las cosas no pasen de la misma manera y tú no actúes igual. El título se ha liberado de sus orígenes binarios y ahora se siente vivo en toda su gloria. Eso es muy raro hasta para esta eminente empresa.



La experiencia de Bungie con los FPS desde *Marathon* estaba fuera de toda duda. Aun así, *Halo* sorprendió

"Tiró de una manta que había estado cubriendo el género de los FPS en consola desde *GoldenEye* y subió el listón. Una historia absorbente y una IA increíble".
Mike O'Shaughnessy

"Coge la intensidad de *Robotron,* la percepción del entorno de los *Tony Hawk's Pro Skater,* la atmósfera de *Alien* y la brutalidad de *M. Banks* y tendrás una ambientación cercana a la de *Halo* en Legendario".
Christopher Davies

"Me devolvió la fe en los videojuegos".
Andres Torrubia

"Acabé cansado de todos los demás videojuegos de la generación anterior. Sólo *Halo* me proporcionó la diversión que necesitaba".
DonAlMathi Boy

"Revolucionario. El mejor título de lanzamiento de cualquier consola".
Anthony Taylor



PLATAFORMA: XBOX **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT
ESTUDIO: BUNGIE

8

FINAL FANTASY XII



Las continuaciones de una serie suelen estar pensadas sólo para aprovechar el tirón comercial, de forma que cada capítulo diluye la idea del original. El mayor logro de *Final Fantasy XII es* que logra cargar con la pesada losa de ser el decimosegundo título de la serie. Las bases del género del J-RPG se han grabado a fuego desde los primeros *Dragon Quest* y *Final Fantasy:* las batallas por turnos, menús repletos de acciones, objetos y hechizos para un grupo de personajes.

Final Fantasy XII aparta estas convenciones mientras mantiene las pociones, invocaciones y unos fantásticos protagonistas que hicieron el género atractivo por primera vez. Las batallas suceden sin pasar a otra pantalla, una mejora superior a la de prescindir de las batallas aleatorias, y se completan con la maraña de líneas multicolor que revelan qué acción realiza cada personaje. Pero la innovación más grande en la interfaz del juego es el sistema de gambits (que supone un nuevo modelo para los RPG individuales), un elemento extraído mediante ingeniería inversa del universo multijugador y online.

LA INNOVACIÓN MÁS GRANDE EN LA INTERFAZ DEL JUEGO ES EL SISTEMA DE GAMBITS, QUE SUPONE UN NUEVO MODELO PARA LOS RPG INDIVIDUALES

Los gambits son condiciones que el jugador establece y que desencadenan acciones cuando se dan aquellas. Tu personaje puede atacar al líder del grupo enemigo, por ejemplo, pero si la salud de un aliado cae por debajo del 50 por ciento, lo curará con un hechizo. Esto puede parecer que ofrece poco más que automatizar lo habitual; y es inevitable que acabes entrando en los menús para lanzar manualmente un comando específico. Pero una vez has conseguido recolectar suficientes gambits –empiezas con un mínimo–, puedes configurar a tu grupo para que responda a cualquier situación hipotética de una manera apropiada para explotar las debilidades de los enemigos y tumbarlos unos segundos sin tocar ni un solo botón o comando. El ritmo y flujo de la experiencia aumenta al eliminarse todas esas interrupciones innecesarias que tradicionalmente han estado presentes en los J-RPG. El combate se revitaliza con el sistema de golpes encadenados –evolución de los Chain de Vagrant Story– una prueba de que las ideas más simples son siempre las mejores, y recompensa eliminar a enemigos del mismo tipo seguidamente y que mejora gradualmente la calidad de los ítems que estos dejan al caer derrotados. La estructura natural del juego presenta situaciones en las que es muy sencillo encadenar 20 golpes, pero cuando se alcanzan combinaciones de más de 40, se convierte en una cuestión compulsiva que puede llevarte a buscar a un tipo de enemigo determinado por zonas alejadas del mapa. Como muchos RPG, la historia de *FFXII* es confusa a veces, particularmente en los trazos que dibujan las relaciones interpersonales, pero es conmovedora. Enfrentándote al Imperio de Arcadia e intentando liberar tu país primero y después al mundo, el guión mantiene resquicios de los principios de la revolución francesa, y el ritmo está ajustado para que no sea necesario invertir horas en subir de nivel para afrontar los enfrentamientos de los jefes finales con garantías. Pero *FFXII* sigue siendo un RPG con muchos retos, y la clave reside en apreciar que su sistema de combate se sustenta por una combinación de trabajo en equipo estilo MMO más que por la fuerza bruta.



El combate tiene una cantidad mareante de rondas, ataques, contraataques y encadenamientos en cosa de segundos

Continuando con esa faceta multijugador masiva online, la exploración es una de las situaciones más divertidas del juego. *FFXII* ofrece además la oportunidad de cazar a enemigos en particular –y unirse a un clan de cazadores– abriendo aún más las posibilidades para mejorar tus habilidades. Pocas veces las misiones alternativas han sido tan diferentes y, a la vez, integrales como para conformar una aventura principal. También se puede explotar la exploración de nuevas localizaciones, y visitar viejas zonas, pero lo que despierta tu adicción son las recompensas: montones de dinero –en un mundo donde eliminar monstruos no reporta beneficios económicos– y objetos poco frecuentes o muy caros.

Este decimosegundo capítulo no sería un juego maestro desde el prisma del canon de *Final Fantasy* si no se esforzase en exprimir el hardware de la PS2 –en su recta final– al máximo. Y el juego brilla con más fuerza en los escenarios y la recreación de personajes con más fuerza que en las escenas de vídeo. Los jefes finales sacuden la pantalla con sus rugidos, los colores explotan entre una vorágine de hechizos y cada animación tiene personalidad propia. Desde la arquitectura mediterránea al cabello de los personajes, *Final Fantasy XII* es precioso como pocos lo han sido en esta generación.

Se ha dicho que *FFXII* le ha costado a Yasumi Matsuno, el director original y creador de obras maestras como *Final Fantasy Tactics* o *Vagrant Story,* su salud mental y física. El mundo del videojuego nunca sabrá a ciencia cierta las razones de su dolorosa retirada.

Final Fantasy XII tiene todo lo que ha hecho al género del RPG grande y solventa los sesgos que marcaban sus frustraciones. Es innovador y refinado, el punto más alto de una destacada serie. Pocos juegos de cualquier género pueden igualar su marca.

"La forma en la que se ha retratado el mundo te hace realmente sentir que formas parte de él y en el que desempeñas un rol. Es maravilloso"
MattyJ

"El sistema de batalla es un soplo de aire fresco, ejecutado con estilo, habilidad y conocimiento. Ya no se evitan los combates, no. Ahora eres tú el que acecha tras las dunas buscando enemigos con los que pelear. Después de muchos años, me encontré con que estaba contando las horas que me faltaban para salir del trabajo y poder explorar Ivalice o cazar en sus búsquedas secundarias".
Speedhaak

"He descubierto, tras mucho jugarlo, que el sistema de Gambits, el tablero de licencias y las batallas activas funcionan muy bien juntas".
Chilly Willy

"Los momentos finales son increíbles. Ahora, una vez he terminado el juego, por fin puedo recuperar mi vida y jugar a otros juegos".
diablo1000000



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SQUARE ENIX
ESTUDIO: SQUARE ENIX

9

TETRIS

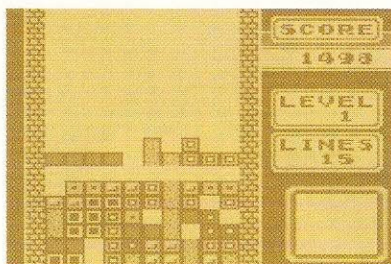
Son muchos los que dicen que *Tetris* casi no se puede considerar un videojuego. Es comprensible. Puede ser difícil de creer que algo tan puro, simple, universal y querido pertenece a un medio que pocos entienden fuera de su ambiente marginal. Pero lo cierto es que, sin un microprocesador que lo gestione, *Tetris* sería imposible; hay una conexión entre la respuesta del jugador y la de la CPU. Y este argumento lo convierte en un videojuego. De hecho, con su extremada simplicidad y abstracción, *Tetris* se divorcia de todos sus congéneres y de su propio mundo, situándose más allá de algunos principios matemáticos y psicológicos, que son los que le convierten en un brillante ejemplo de videojuego reducido a su pura esencia. No obstante, es cierto que *Tetris* procede de un lugar que poco tenía que ver con una por aquel entonces joven industria del entretenimiento electrónico: un laboratorio de investigación en computadoras de la Rusia Soviética, y del interes de un apasionado de los puzles llamado Alexey Pajitnov. Pajitnov trabajaba en el recién creado campo de la inteligencia artificial, y para él, un puzle era algo que funciona a niveles lógicos, matemáticos y emocionales. Pensó que un juego de puzle en un ordenador sería un punto de contacto entre los procesos de una computadora y la conciencia humana.

Y puede que lo sea: el diseño al que Pajitnov llegó es un trabajo digno de un genio en psicología que manipula a sus sujetos de estudio como a ratas de laboratorio. Simplificando los puzles geométricos del Pentomino (cuyas piezas están hechas de cinco lados) hasta dejarlos únicamente en cuatro –tetromino– *Tetris* añade la presión del tiempo, la aleatoriedad en la secuencia de las piezas y una experiencia de juego infinita. Las siete formas diferentes de las piezas las hacían tener varias combinaciones posibles que el cerebro reconoce fácilmente. Es un videojuego que trabaja a un nivel inconsciente que encaja en la capacidad de la mente humana como un guante. De hecho, *Tetris* se juega mejor a ese nivel de la conciencia, en un estado zen donde emparejar bloques es una respuesta casi automatizada. Pero algunos aspectos del juego te sacan de ese estado virtuoso, presionándote para que tomes decisiones conscientes, a veces demasiado elaboradas. El sistema de puntuaciones hace que intentes realizar estructuras más altas para enlazar uno o varios "tetris", con el peligro que conlleva jugar en el filo. Pero incluso antes que pienses en las puntuaciones *Tetris* ya te ha llevado a un estado en el que antes de colocar la pieza que cae ya estás pensando en dónde encajar el siguiente. Se dice que los videojuegos bien diseñados son aquellos en los que el fallo es únicamente culpa del jugador. En *Tetris*, literalmente, no hay nada a lo que puedas echarle la culpa cuando se produce un error, más que a lo caprichosa que puede ser la aleatoriedad de las piezas. La partida comienza con sólo una pantalla en blanco y es tu propia colocación la que dicta la dificultad de la construcción. Es un juego de estrategia en el que la planificación lo es todo: son docenas de micro-decisiones.

ES UN VIDEOJUEGO QUE TRABAJA A UN NIVEL INCONSCIENTE QUE ENCAJA EN LA CAPACIDAD DE LA MENTE HUMANA COMO UN GUANTE

Se suele decir que Tetris ha llegado a un público más amplio que otros juegos por su naturaleza abstracta y pacífica (no tiene la destrucción, consumo y competición que siempre han dominado a los videojuegos). Y el mérito no es de nadie más que de Pajitnov con su meridiana visión de las emociones fundamentales y procesos que contienen los videojuegos: descubrimiento, reconocimiento, cumplimiento. Puede que el contexto sea diferente, pero las motivaciones del jugador de Tetris son las mismas que en la inmensa mayoría de juegos: el subidón de adrenalina producto de las reacciones rápidas y la urgencia de poner orden en el caos, coger esa masa –bloques, naves espaciales enemigas o misiones– y darle forma. El toque de genialidad de *Tetris* es unir creación y destrucción en un acto sencillo, infinito y totalmente compulsivo.

Pero aunque *Tetris* se propaga casi como un virus y sus méritos son innegables, hubo factores que contribuyeron a este inmenso éxito. Uno fue el momento. Cuando *Tetris* andaba hacia el escenario mundial a finales de los 80, la Guerra Fría se derretía y el juego acabó siendo un símbolo, el primer contenido de ocio exportado por una nueva Rusia. El marketing explotó esto, vistiendo al juego con las cúpulas de la catedral de San Petersburgo y los inolvidables acordes de la canción folclórica rusa Korobeiniki. Crucial, y por encima de todo ello, *Tetris* podía funcionar en cualquier sistema habido y por haber. Los ordenadores fueron primero. Después llegaron las recreativas y las consolas domésticas, y finalmente las portátiles: fue fundamental para la Game Boy (y para *Tetris)* que Nintendo se asegurase los derechos para su consola portátil. Sacó *Tetris* al aire libre, al autobús, fuera del monitor o de la TV y lo situó firmemente en el ámbito público. Ahora este título tan promiscuamente licenciado puede jugarse incluso en un teléfono móvil, en un PDA o calculadora, en el iPod o en los aviones. Unos años antes se había pagado correctamente a Pajitnov por el juego, ya que lo hizo mientras todavía trabajaba en un régimen comunista, y por tanto, *Tetris* pertenecía al pueblo de la Unión Soviética (vamos, al Estado). Esto quiere decir que sólo sacaron provecho de él las licencias occidentales. Pero lo incontrolable de sus derechos y los cientos de clones que han surgido han hecho crecer a *Tetris* hasta tener más versiones que cualquier otro videojuego. En una bella ironía –y no en el sentido que le gustaba al Comité del Partido Comunista– *Tetris* es el videojuego del pueblo, de la gente, y siempre lo será.

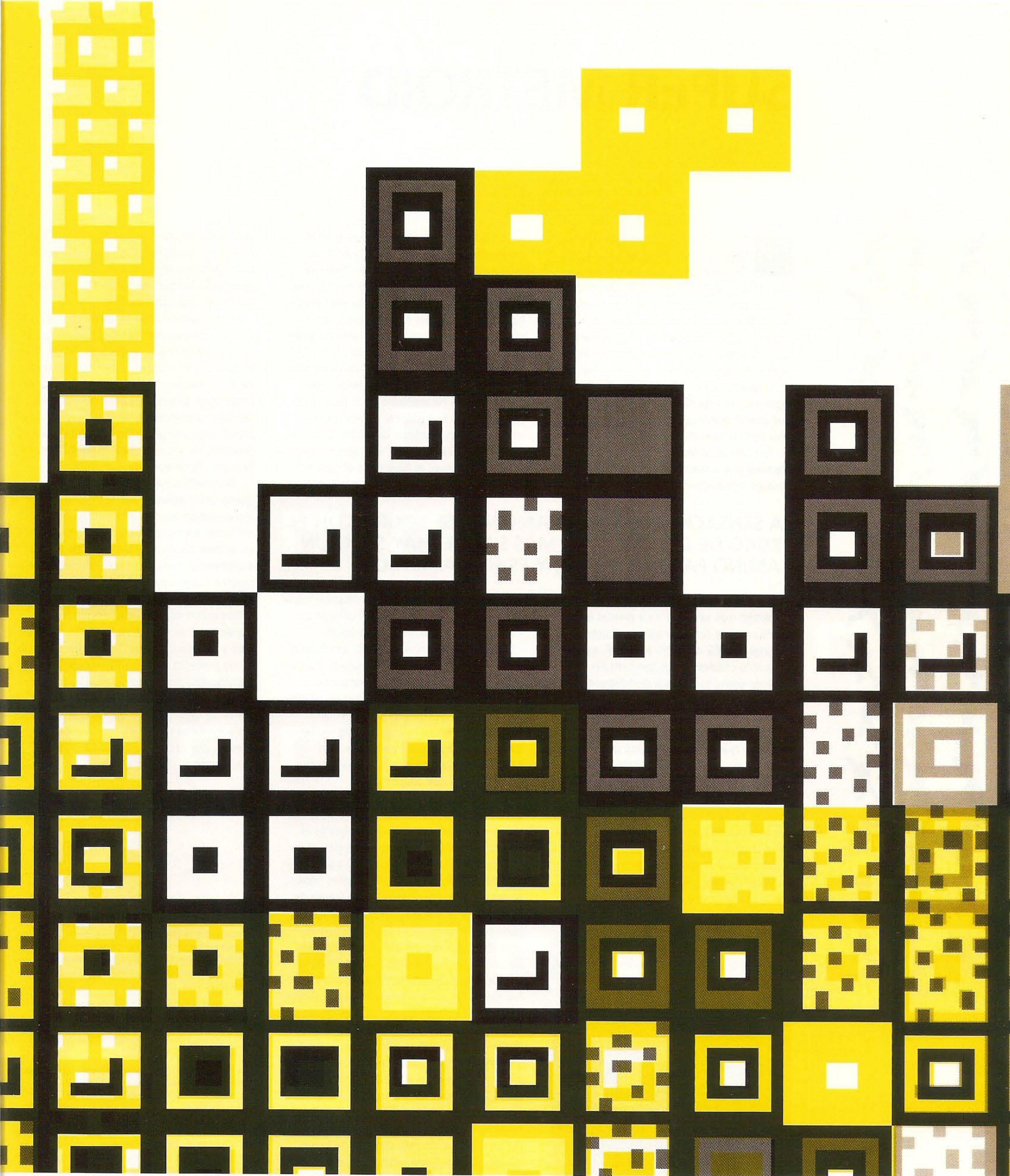


Aunque *Tetris* es un juego centrado en la forma, incluso la versión de GB intenta distinguir las piezas por patrón

"Tan reducido que parece imposible de igualar, incomparable".
Cordel

"Más que un videojuego".
Edward Jones

"Tan atemporal como el ajedrez, las damas, el póker o el Scrabble, la gente lo seguirá jugando dentro de cien años".
Jonathan Racussen



PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** VARIOS
ESTUDIO: VARIOS

10 SUPER METROID

Resulta increíble que un juego de hace 13 años y tres generaciones de consolas se considere como uno de los mejor ambientados de todos los tiempos. Un bueno diseño es atemporal, sí, pero las herramientas que los desarrolladores tienen hoy para sumergir a los jugadores, para evocar tiempo y lugar, temperatura y tonalidad, están a años luz de lo que había en 1994. *Super Metroid* sigue siendo una obra maestra, un juego que puede parar corazones y erizar el vello sólo con su pantalla de título.

Tan alta es la reputación de la serie *Metroid* que a menudo se olvida que se basa en el clásico cliché de los videojuegos: una aventurera cósmica con un traje poderoso que se enfrenta a piratas espaciales y acaba con alienígenas. Como el original de NES apareció en 1986, es lógico que lo olvides. No es tan sencillo explicar cómo los juegos de *Metroid* alcanzaron este poder extraño que tienen.

Se desvían de la tradición en un punto crucial: la revelación al final del primer juego de que Samus Aran era una mujer supuso una sorpresa para todo el mundo jugable en 1986. Constituyó un giro importante a los arquetipos de damisela en apuros. Incluso hoy, cuando no es tan raro ver una heroína en un videojuego, es raro ver a una tan asexuada y, aún así, icónica. *Super Metroid* explota el contraste entre la mujer normal y el traje espacial estrafalario y bulboso mejor que ningún otro título de la serie, revelando la forma de Aran cuando la pantalla se vuelve blanca con cada muerte. La hace vulnerable y sirve como un recordatorio de la hostilidad extrema del entorno.



La nave de Samus Aran sirve como base: regresar a ella te permite recuperar munición y salud, y tomarte un respiro

En *Super Metroid,* el escenario es el personaje principal del juego y Aran su mayor rival. El tortuoso diseño, lleno de más secretos, puzzles y misterios que una mazmorra de *Zelda,* es la parte más significativa. A pesar del mapa que se va completando según avanzas, en éste puedes sentirse totalmente perdido, tan minuciosa es la exploración y tan escondidas están las pistas. Su uso extremo del volver a sitios ha visitados hace que la exploración sea tan natural y abierta como es posible, sin sacrificar la fuerte claustrofobia de los alrededores. Esa sensación de confinamiento es la llave para el sorprendente dominio que tiene sobre ti el juego, y se logra con el truco de orientación más simple: en *Super Metroid* hay sólo un camino para avanzar, y es hacia abajo.

LA SENSACIÓN DE CONFINAMIENTO SE LOGRA CON EL TRUCO DE ORIENTACIÓN MÁS SIMPLE: HAY SÓLO UN CAMINO PARA AVANZAR, Y ES HACIA ABAJO

Ningún juego ha explotado tan bien el miedo y la presión del descenso, ni siquiera los demás *Metroid* ni el mismísimo *Descent.* Tanto el prólogo como las primeras secciones del propio juego están caracterizados por caídas silenciosas, largas e inverosímiles a través de pozos vacíos. La falta de aire y la temperatura creciente son casi palpables.

Y es un viaje que tienes que hacer solo. Si hay algo que destaque en la ambientación de ensueño de *Super Metroid* es el aislamiento. Abundan los enemigos, pero aparte de las luchas ocasionales con los piratas espaciales y los enormes jefes finales, en su mayor parte adquieren la forma de vida salvaje alienígena, extraña: peligrosa pero predecible e (cuando consigues el rayo de hielo) incluso útil. Los artistas de Nintendo parecen haber cuidado más la personalidad de los escenarios absorbentes que la de los animales. Las plantas que ondulan, los destellos en los ojos de las estatuas, pequeños insectos se dispersan, haces electrónicos que escanean a Aran en silencio. Estás solo, pero es como si algo más estuviese allí observándote; y parece que es el propio laberinto.

Junto a la exuberancia y la suave penumbra de los gráficos se encuentra una de las mejores bandas sonoras de la era de los 16 bits. Cada paso de Aran se destaca con ruidos sordos y silbidos; y hay una cualidad abstracta y enervante en los graznidos sin tono de la vida salvaje, los crujidos y los clicks de la maquinaria. Debajo de todos ellos están las oscuras entonaciones corales y atmósfera retumbante de una banda sonora clásica.

Todo suena bastante opresivo, y es como tiene que ser. Pero la atmósfera increíblemente rica te seduce al tiempo que te asusta y te mete más de lleno en uno de los misterios más intrincados de los videojuegos. Cuando el peso de esa roca alienígena empieza a ser mucho para ti, el juego, con una precisión exquisita, saca el espectro de sus asombrosas mejoras para el traje y te ofrece una.

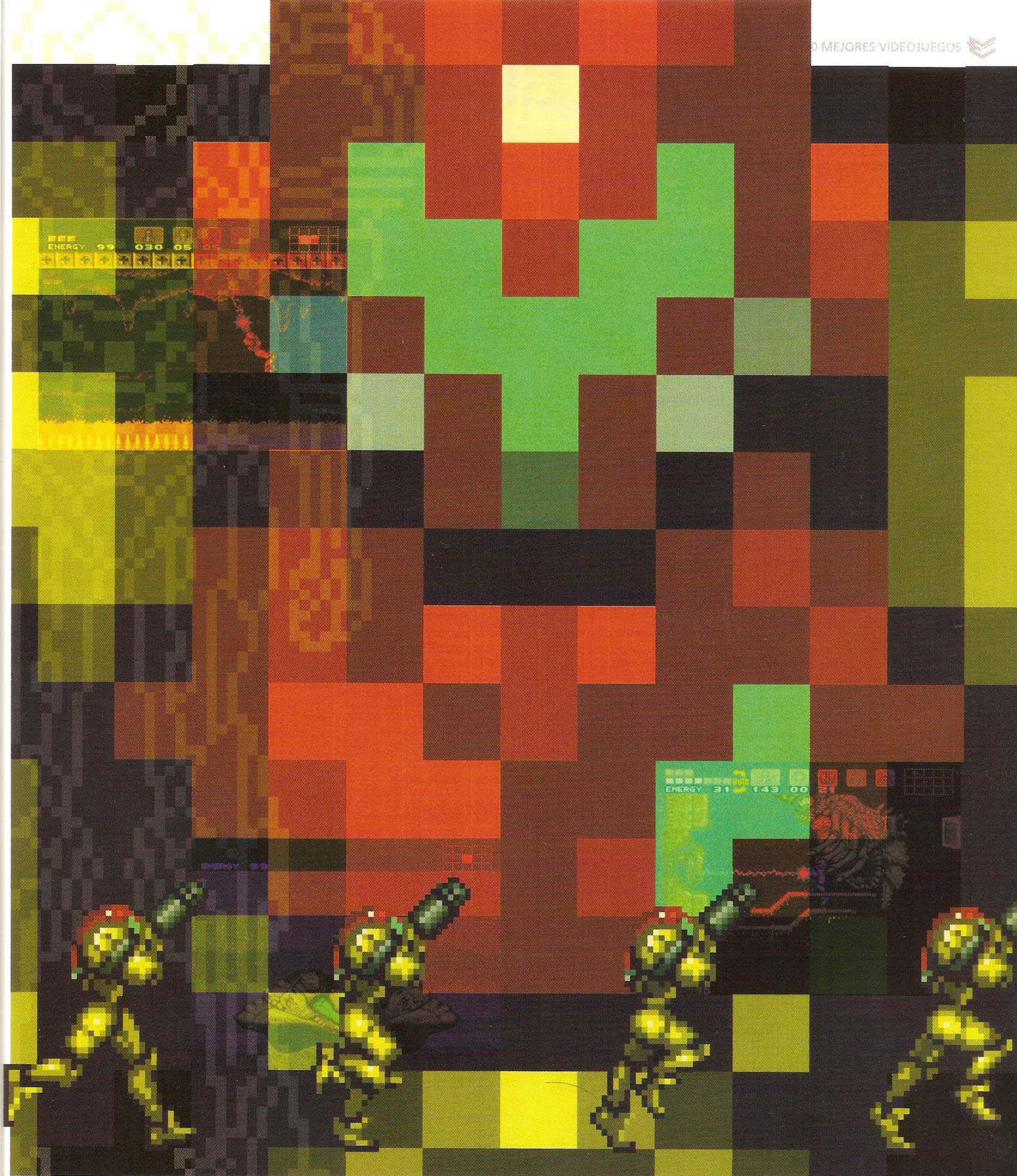
En muchos juegos, cuando desbloqueas una habilidad sientes que estás recuperando algo que te habían quitado, en *Super Metroid* empiezas con confianza en el traje de Aran, y disfrutas de forma exponencial cada vez que encuentras una mejora. Llega un momento en el que correrás como un cohete y le harás dar saltos enormes, atravesando paredes y matando enemigos a su paso. Su ingenuidad y su área de potencia cuentan con un ritmo perfecto y exquisito, acorde con (o recompensa por) las exigencias y frustraciones del laberinto más encantador y perverso de la historia de los videojuegos. No sorprende que, 13 años después, te pierdas por él con la misma facilidad con la que te pierdes en él.

"El juego más perfecto de la historia; la música, la ambientación, los jefes finales y las mejoras. Y la batalla final más impresionante jamás creada (pobre *Metroid,* snif)".
Iain Maclean

"Combina un laberinto con un mundo. El primer juego del que disfruté que me ofrecía la misma inmersión que una novela".
Sam Barlow

"El proyecto arquitectónico de videojuego perfecto; sigue siendo una gran inspiración de diseño, pero nunca ha sido mejorado".
Andy Tanner

"Me quedé atrapado en ese agujero y casi estuve a punto de abandonar. Pero, ¿cómo puedes abandonar una aventura tan bella, sombría, terrorífica y con un diseño tan complejo como ésta? No pude. El mejor juego jamás creado".
Stewart Dare



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

11

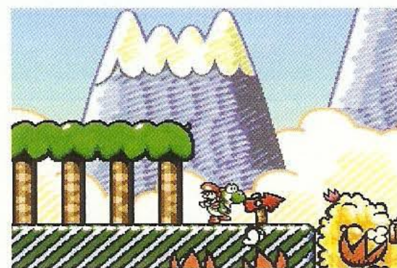
YOSHI'S ISLAND



Hay juegos a los que es fácil imaginár con mejor aspecto del que tenían en su forma original. Sobre todo si se lanzaron en 1995. Pero *Yoshi's Island* o, por decir su nombre completo, *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, sigue ofreciendo un aspecto tan colorido y puro como el día que se lanzó, con finas líneas de lápices de colores, texturas que parecen grandes retales y demás.

Con un aspecto similar al de un libro de colorear para niños, *Yohi's Island* exhibe una dirección artística especialmente cohesiva y una extraña sinergia con el sistema que lo acoge, aún cuando requería un chip extra en el cartucho, el Super FX2, para poder lograrlo. Se construye y expande sobre la habilidad de manipular sprites de la Super Nintendo con una lógica muy bonita. Los enemigos chapotean y rebotan con una elasticidad casi tangible, explotan con fuerza cuando saltas sobre ellos, hinchándose y encogiéndose, reaccionando a las acciones de Yoshi con una materialidad que anticipaba el impacto de las físicas en tiempo real de hoy día.

Aunque estos efectos son cautivadores y bellísimos, no son sólo para entrar por la vista, porque *Yoshi's Island* siempre los sujeta a su mecánica. Son parte intrínseca de los combates contra los jefes finales, en los cuales Yoshi se encuentra atrapado en las profundidades viscosas del estómago de una rana, o corriendo alrededor de una luna gigante detrás de un cuervo. También están presentes como parte de los niveles básicos; un barril giratorio para que Yoshi cruce, un tablón que cae de la pared, una viga que se tambalea, una roca rodante. Cada personificación hace que el mundo sea un poco más agradable de jugar, un poco más sustancial. *Yoshi* es uno de los mundos bidimensionales más auténticos y sensibles que los videojuegos han creado.



Tiene tal ritmo que lleva un rato reorientarte tras *SMW*. Hace falta paciencia para apuntar con los huevos

Por tanto, es triste que muchos se hayan llevado una decepción con *Yoshi's Island* la primera vez que apareció. Con un nombre que lo presentaba como continuación de los secretos y la exploración libre que te encontrabas en *Super Mario World*, la secuencia lineal de niveles de *Yoshi's Island* parece limitada. Yoshi no adquiere más habilidades cuando el juego avanza, aparte de transformaciones, que posiblemente sean el elemento peor juzgado del título. No hay salidas secretas o zonas ocultas. En una regresión curiosa a una generación anterior, el éxito se basa en lograr puntuaciones elevadas.

Yoshi's Island no es *Super Mario World*. No tiene un mundo muy tejido, se basa en la gran variedad de retos en sus niveles. Acrobacias precisas, apuntar, resolver puzzles, buscar objetos y avanzar de un punto a otro con suavidad. La diversidad quita el aliento, y se lleva al límite en los niveles "secretos", a los que se accede consiguiendo una puntuación de 100 puntos en cada uno de los niveles principales. Esto expande las plataformas dinámicas, de rápido movimiento y lineales, las copas de árboles infestadas de monos, los túneles laberínticos, hacia un patio de juego abstracto, demostrando lo sólido que resulta el diseño.

En cierta medida, resulta injusto comparar al titular Yoshi con Mario porque sus características fundamentales son totalmente diferentes. Mario tiene una pequeña gama de movimientos básicos centrados en el saltar, y su movimiento se basa en la inercia y la velocidad, lo cual quiere decir que sus juegos son una negociación de habilidades a lo largo de los niveles. Yoshi, por su parte, tiene la posibilidad de flotar un segundo en el aire antes de caer. Es una habilidad que, al darte confianza cuando saltas hacia lo desconocido redefine cada nivel como un lugar de exploración cuidadosa y experimentación en vez de una visita rápida.

La otra habilidad de Yoshi, el lanzamiento de huevos, podría resultar demasiado complejo e incontrolable en un juego de Mario puro. Pero *Yoshi's Island* usa el sistema de puntería de forma tan consistente y forma parte tan importante del diseño del juego que nunca fracasa. *Yoshi's Island* rompe también con las normas de Mario gracias a su dinámica de juego esencial: Yoshi es más o menos invencible, se queda un poco aturdido si toca a los enemigos, pero con su preciada carga, baby Mario, sobre su espalda. Recuperar al jovenzuelo antes de que se acabe el tiempo revierte lo que se suponía que era un ritmo medido en un pánico frenético, con Mario gritando y saltando por toda la pantalla.

Yoshi girando aturdido como si fuese un dibujo animado cada vez que recibe un golpe es parte del fabuloso sentido del humor del juego. Desde el famoso nivel "Touch Fuzzy, Get Dizzy" hasta el momento en el que un gigante y errante Chain Chomp atraviesa una pared, *Yoshi's Island* ofrece personajes divertidos y juguetones apoyados por sus puntuaciones pletóricas.

No es fácil el formidable reto que supone lograr el máximo de 100 puntos en cada nivel, por muy difícil de localizar que pueda parecer esa moneda roja. Porque *Yoshi's Island* es un ejemplo precioso de título que ofrece una jugabilidad agradecida para sus retos.

YOSHI ES UNO DE LOS MUNDOS BIDIMENSIONALES MÁS AUTÉNTICOS Y MÁS SENSIBLES QUE LOS VIDEOJUEGOS HAN CREADO

"El último *Mario* de scroll horizontal se convierte en el más elaborado, con muchas mecánicas de plataformas nuevas con las que experimentar y mundos de lápices de colores llenos de secretos y enemigos inolvidables".
Arigiris Christoforou

"Todo es perfecto; los gráficos, el sonido, el nivel de teletransportes, la brillantez del diseño de niveles. Es el mejor plataformas en 2D".
Jens Carr

"Cuando crees que no te puede sorprender ya, vuelve a hacerlo y aparece algo que cambia la forma en que percibías los plataformas en 2D. Nunca olvidaré el planeta giratorio..."
Steve Baker



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

12

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Aunque fue superado en ventas por *San Andreas*, su sucesor, y no logró igualar las excelentes críticas de su antecesor, *GTA III*, *Vice City* ocupa una posición reverenciada dentro de la serie. Aunque no puede concederse el crédito de la innovación de la tercera parte, se considera que aportó una mejora al concepto de repetición dentro de género del free-roaming, antes de que éste comenzase a distraerse con características superfluas. Pero *Vice City* no ocupa este puesto de privilegio en esta lista de los 100 mejores simplemente por aparecer entre la novedad y el refinamiento. Está por méritos propios, por conseguir una síntesis perfecta entre la cultura pop de los 80 y las películas de gángsters y mafia, ofreciendo un marco único en el que la recreación de este periodo supera a la de todos los videojuegos y la mayoría de las películas de esta temática.

Por supuesto, la habilidad de *Vice City* para recrear ese sentido de tiempo y lugar tiene mucho que ver con su banda sonora. Siendo un juego, contaba con ventaja sobre las películas para poder situar más fácilmente la música, algo que se hizo con las emisoras de radio. Abrir la puerta de un coche, coger del cuello a su ocupante y sacarlo fuera y pisar el acelerador mientras se movía el dial para sintonizar con Flash FM y escuchar *Run to you* de Brian Adams creaba una integración mucho más convincente que si la música estuviera siempre presente, en el fondo de la acción.

En otro lugar, *Vice City* adoptaba conscientemente las convenciones del cine con un inmenso éxito. Su elenco de actores era verdaderamente de Hollywood, aportando experiencia a un proyecto que pretendía integrar lo mejor de las películas en el videojuego. La interpretación que Ray Liotta hacía del sociópata protagonista, Tommy Vercetti, fue una de las más memorables de la historia y aunque su personalidad era muy diferente al mafioso arrepentido Henry Hill de *Uno de los nuestros*, su acento inglés italoamericano te transportaba a una película de Scorsese.

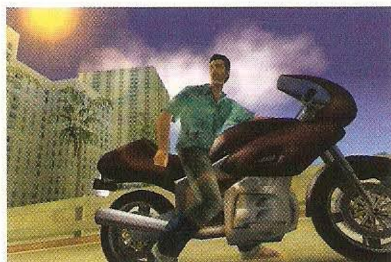
El juego sigue capitalizando viejas glorias de los 80 incorporando a un icono de las series policíacas de la época; Philip Michael Thomas (Ricardo Tubs en *Corrupción en Miami*), que da voz al socio de Tommy, el traidor Lance Vance –cuyo hermano protagoniza *Vice City Stories* para PSP–. Y también Dennis Hopper en el rol del lascivo director Steve Scott, recreando las manías que mostró en el fotógrafo al que dio vida en *Apocalypse Now*, y sin olvidar a la estrella del porno Jenna Jameson prestando su garganta para dar vida a la musa de Scott, Candy Suxx.

VICE CITY MANTUVO EL PROPÓSITO DE MOSTRAR ORGULLOSO SUS INFLUENCIAS CINEMATOGRÁFICAS, HACIÉNDOLO CON SABIDURÍA Y PARODIAS

No es la primera vez que un videojuego incluye referencias de películas, pero normalmente lo hacen de una forma descuidada, tomando prestados elementos cuando los recursos de producción o las buenas ideas se acaban. Pero *Vice City* mantuvo el propósito de mostrar orgulloso sus influencias cinematográficas, haciéndolo con sabiduría y parodias a la vez que reverenciaba a los clásicos de Pacino y De Niro. Era una exploración de cómo las convenciones del séptimo arte se pueden transportar y aplicar a los videojuegos. Aquí podemos encontrar magistrales homenajes a películas como *Heat* y a su atraco, al abogado nublado por la cocaína que interpreta Sean Penn en *Atrapado por su pasado* o una reinvención del clímax megalomaníaco del inigualable Pacino en *El Precio del Poder*.

Existen muchos otros ejemplos que contagian a este mundo de ficción con la moda de los 80: moralidad lasciva, tolerancia con las drogas, explotación, promiscuidad sexual, laca y hombreras, consiguiendo retratar una imagen de la década que se complementa con música pop, rock, electro y disco. Es una representación hiperrealista de los 80, más ochentera de lo que fue la propia década, una parte procede de la nostalgia y otra del tributo a su estética e influencias. Ningún videojuego ha logrado evocar una época pasada como lo hizo *Vice City*, y parece que ningún otro *GTA* lo intentará de nuevo. *San Andreas* perdió el interés en describir la cultura de las bandas en la California de los 90, probablemente porque todavía esa década no está lo suficientemente alejada del presente.

Un coche de 1990 no retrotrae a esa época, como sí sucede con los deportivos que se paseaban por *Corrupción en Miami*, modelos que recuerdan las calles por las que se paseaban. Es un punto de referencia cultural más. No hay duda de que el *GTA IV* ambientado en nuestros días abrirá nuevos caminos para la parodia. Rockstar ha mostrado su deseo de no seguir esa dirección obsesionada con el enfoque cinematográfico y actores de renombre. Pero, con la tan comentada confluencia de cine y videojuegos, quizás el método empleado por *Vice City* de homenaje, parodia y asimilación de los modelos cinematográficos, lo convierta en un título visionario, el punto de inflexión en el que los videojuegos dejaron de seguir a las películas para pasar a reinterpretarlas por sí mismos.



Vice City no sacudió los cimientos de la industria como sí hizo _GTA III_, pero fue un producto mucho más redondo

"Los escenarios eran perfectos y su banda sonora es fija en mi reproductor Mp3. Es uno de esos juegos en los que hacer las cosas a tu manera no sólo se recompensa, si no que también se te incita a ello. Añadir tu propio método para completar la misión le dotaba de una diversión que lo distinguía de todos los burdos imitadores que intentaban copiarle".
Oliver Godber

"Sus ciudades no tienen un diseño tan interesante como las de _GTA III_, y no ofrece el detalle y mejoras que sí incorporó _San Andreas_. Y no es tan grande. Y por eso creo que me gusta más. A diferencia de _San Andreas_, me conozco de verdad todas sus calles y, cuando me descuido, no acabo siendo disparado por la espalda como pasaba en la violenta _Liberty City_. No, no pasa. Puedo conducir por el paseo marítimo con mi Sabre Turbo mientras escucho los temazos de Flash FM, Wave o VCPR y contemplar cómo el sol se pone. ¿Qué más puedo pedir?"
Mark Jackson

"El encanto y la parodia de este capítulo realmente hicieron que la fórmula _GTA_ fuera mucho más divertida".
Stephan F



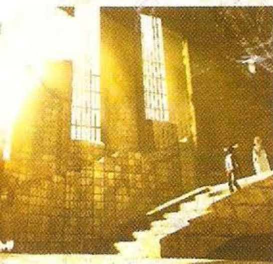
PLATAFORMA: PS2, XBOX, PC **DISTRIBUCIÓN:** ROCKSTAR
ESTUDIO: ROCKSTAR

13

ICO









Cuando te enamoraste por primera vez de *Ico?,* ¿fue al principio, en ese instante inicial, en el castillo que iba a ser tu prisión o fue después, cuando sonaba ese ruido al subir las escaleras rumbo a la torre, en cuya cima descubriste a una inocente y fantasmal Yorda, enjaulada y suspendida en el aire? ¿Fue cuando la protegiste valientemente, usando poco más que un palo para ahuyentar a un grupo de negros espíritus o cuando agarraste su mano en ese primer momento mágico, sin palabras, y la llevaste a la carrera, habitación tras habitación?

Puede que *Ico* estuviera construido con las mismas acciones que otros juegos –correr, saltar, escalar, etc.– pero tenía un enfoque mucho más personal: gente y lugares, los sustantivos más que los verbos. Eso se situaba en el centro de atención, lo que quedaba en tu memoria después de que hubieras escalado el último muro y movido el último bloque. Era un juego sobre relaciones imposibles, una pieza de alquimista compuesta por elementos simples: sólo tres: Ico, Yorda y el castillo.

Y esos ingredientes estaban equilibrados de principio a fin, cada uno era el vértice de un triángulo equilátero que apoyaba al resto. Quita a Yorda de la fórmula. Por un minuto, intenta imaginarte las cosas sin ella. El resultado seguiría siendo, seguramente, un título digno y con cierto desafío: las dosis de plataformas son puras y no estaban forzadas y el escenario donde discurría era de una sencillez elegante y casi tímidamente japonesa. Las mecánicas de *Ico* funcionaban sin recurrir a trucos para captar la atención del jugador. Pero sin Yorda, sin esa intangible flor que tan poco contribuye aparentemente, *Ico* sería sólo la mitad de lo que era.

Sin Yorda, *Ico* hubiera sido otro juego más de escapar, uno de esos a los que los diseñadores recurren una y otra vez por una razón: porque funcionan. Pero si incluías a Yorda de nuevo, el título entraba en ebullición. *Ico* se convertía en algo mucho más profundo que una mera sucesión de obstáculos, se revelaba como un cuento de protección y responsabilidad, la historia de una fuerte relación de amistad entre dos niños perdidos.

Y esa amistad, construida con gestos de aprobación o rechazo, fortalecidas por las circunstancias y separada por todo lo demás, era uno de los puntos más intensos del juego. Nunca los niños parecieron tan niños y nunca la confianza entre dos de ellos surgió de forma tan elegante. La forma en la que los pasos indecisos y los saltos desesperados de Yorda complementaban los movimientos juveniles y a veces impulsivos de *Ico.* Un lenguaje que se construyó a base de embestir y tambalearse, jadear y tener siempre la sensación de que estabas a punto de caerte al suelo. Estaba en esas carreras en las que Ico agarraba la mano de Yorda y la llevaba a trompicones tras él (apoyado en una inestable vibración del mando en lo que es quizá una de las formas más perfectas de interacción jamás concebidas). Y, sobre todo, estaba en la forma en la que Yorda sólo servía para complicar las cosas: te impedía que progresases usando la solución más fácil, y tenías que replantearte la situación para contar con ella en la huida.

ICO SE REVELABA COMO UN CUENTO DE PROTECCIÓN Y RESPONSABILIDAD, LA HISTORIA DE UNA FUERTE RELACIÓN DE AMISTAD ENTRE DOS NIÑOS PERDIDOS

Y todo esto discurría dentro del tercer y último elemento; el castillo en sí mismo, cuyos puzzles, aunque ingeniosos, siempre se percibían como espontáneos. Era un lugar de contrastes, desde sus cavernosos interiores a las terrazas o las soleadas almenas. Estaba construido con algo más que polígonos y texturas: metal, piedra, madera y cristales rotos. Rodeado por vientos, vacío completamente excepto por el eco que resonaba y las sombras que discurrían en su interior. El castillo de *Ico* era un lugar que nunca olvidarás. Hay muchas otras cosas en las que el juego acierta, desde luego: desde los demonios oscuros que emergían del suelo tomando cientos de formas diferentes, a la historia poco densa, que nunca desgastaba tu entusiasmo o te avasallaba con la variedad de opciones que sí hay en otros títulos. En todo momento existía en *Ico* un lenguaje universal y una simplicidad que aseguraba que, no importa lo complejas que las situaciones fueran, nunca estarías perdido demasiado tiempo. Aunque *Ico* no tenía los marcadores y puntuaciones que suelen usar los juegos, no dejaba de emplear tu familiaridad con esa fórmula: escalabas, corrías y saltabas de forma innata y los controles a veces parecían invisibles.

Pero, como todo en la vida, *Ico* se acababa; corto aunque atractivo, narrado de forma ligera pero con profunda implicación. Era difícil no recordar la historia, el viaje o los enfrentamientos. Más difícil era recordar cómo solventaste los problemas que se cruzaron en tu camino, o el inteligente diseño del último nivel, el que acabó transportándote a esa solitaria playa. El guión se apagaba y lo único que quedaba es un sentimiento de pérdida, de soledad y desolación junto a imágenes estáticas. Y ahí es donde aparecían los nombres propios, no los verbos: cadenas moviéndose al son del viento mientras el sol brilla y esas dos inocentes y eternas manos se unían.



El sonido era muy importante, desde el viento a los acordes que acompañan la llegada de los enemigos.

"Es imposible poner el disco en la consola y no quedar fascinado por el mundo encantador que se representa, quedar cegado por el sol y la hierba, sentir temor al entrar en esas estancias tan solitarias o la desesperación en la batalla al intentar proteger a Yorda de las sombras. No es un juego para el mercado de masas, pero sí uno cuya importancia es suprema".
Gavin Nelly

"Simplemente bello. Un juego con un delicado talento, tanto, que hace que la vida real parezca plana y poco interesante. Si Ico y Yorda pudieran sentarse en la orilla, podría oler y escuchar el mar".
Stuart Wethrell

"Es la atmósfera lo que realmente hace el juego especial. Te queda la sensación de que estás jugando a algo que proporciona momentos que ningún otro juego puede proporcionarte".
Tony Ounsworth

"Siempre lloro al final".
Jude Nicholas

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE
ESTUDIO: SCEE (TEAM ICO)

SUPER MARIO KART



Hay videojuegos que son influyentes. Y luego está *Super Mario Kart.* Incluso para el altísimo nivel exigible a Shigeru Miyamoto, el clásico de SNES creado en 1992 tuvo una bomba en el sector de los videojuegos, aunque su radio de acción fue bastante contenido. Las aventuras de Mario, las de *Donkey Kong* o incluso el mismísimo *Mario 64* empezaron a crear expectativas en la gente sobre el diseño de videojuegos. *Super Mario Kart* conjuró un nuevo subgénero y definió de forma tan meridianamente clara que todavía hoy, 15 años, después, siguen copiándose sus reglas. Y nunca se ha podido mejorar: los intentos de hurgar en su fórmula, incluidos los que ha llevado a cabo el mismo Nintendo, a menudo han resultado ser un desastre. Es la über carrera de dibujos.

A PESAR DE SER UN CLÁSICO PARA DOS JUGADORES, *SUPER MARIO KART* SIGUE SIENDO UNO DE LOS JUEGOS MÁS ABSORBENTES Y CON MÁS RETOS

Lo sorprendente de *Super Mario Kart* –y seguramente la razón por la que ha sido tan flagrantemente copiado– es que sus componentes son muy simples. Ocho personajes que se dividen en cuatro categorías según su manejo, ocho ítems, un puñado de construcciones para los escenarios y cerca de veinte pequeñas pistas que cabrían en una única textura de las de la nueva generación. La tecnología de escalado Modo 7 que convierte esos píxels planos en mundos consistentes que giran sobre el sprite de tu piloto fue un efecto tecnológicamente a la última para la época, es cierto. Pero, en diseño y contenido, *Super Mario Kart* es un modelo de belleza y austeridad que pocos juegos de esta lista de 100 pueden alcanzar. *Super Mario Kart* se ensambló para ser justamente injusto: es un juego profundamente cruel y malicioso. A los líderes de la carrera únicamente se les premia con monedas y pieles de plátano, mientras que a los más rezagados los power ups les obsequian con estrellas, truenos y caparazones rojos. Y peor, los pilotos que controla la CPU se teletransportan desde unos metros pasada la curva para arrebatarte la victoria sobre la línea de meta. Es algo que puede enfurecer al más paciente, especialmente cuando esto no te lo hace un coche sin nombre, sino un personaje Nintendo al que has amado –o aborrecido– durante años. Si no lo odiabas, seguro que después de tres finales de carrera así, pronto lo harás.



No incluye la opción de N64 para cuatro jugadores, ni el online de DS, pero *Super Mario Kart* sigue brillando hoy día

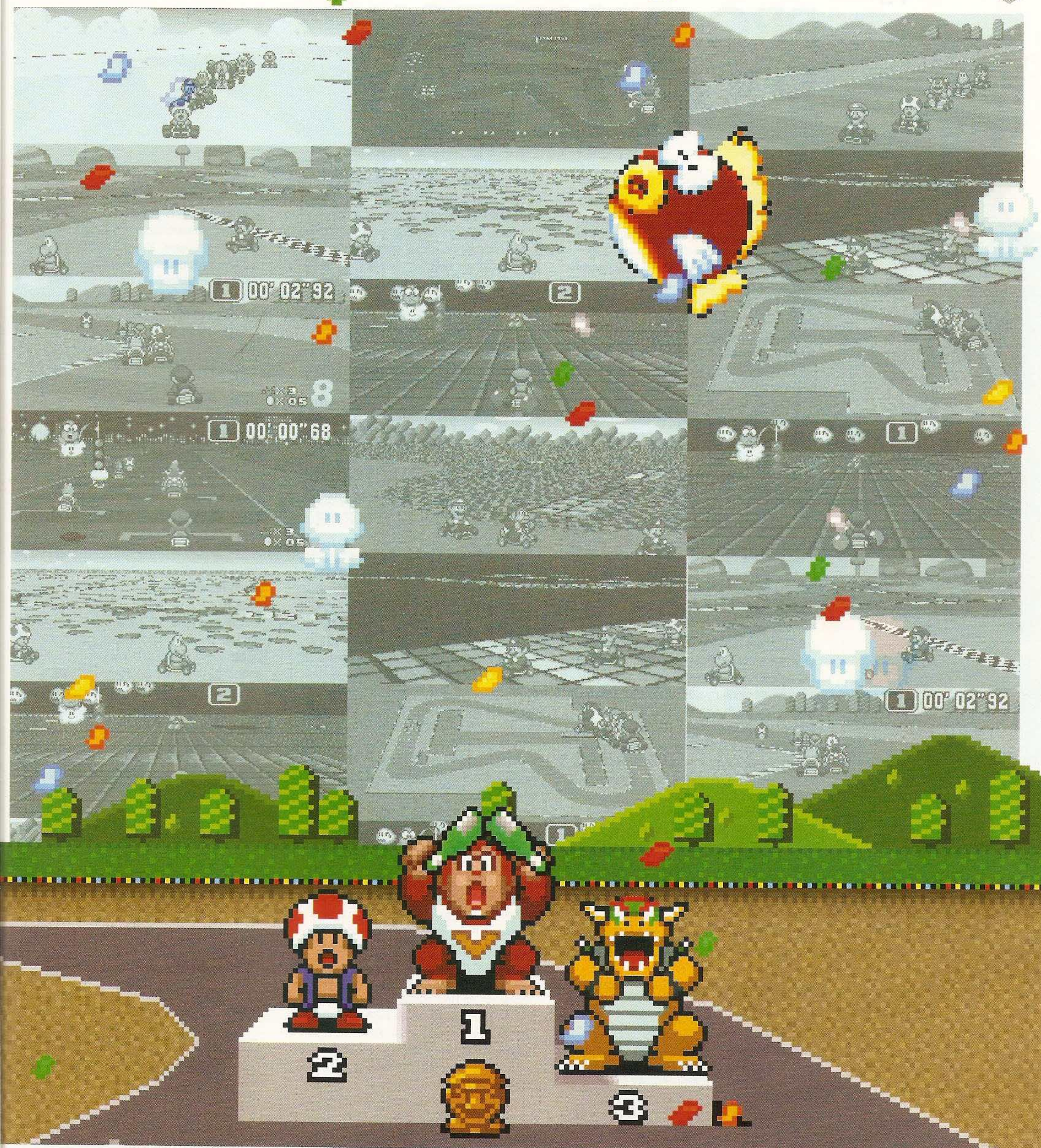
También es parte crucial del caos del juego el peso de los karts, que rige tanto las colisiones como la conducción. La forma en la que Donkey Kong y Bowser son apisonadoras que apartan del camino a cualquier otro kart, o en la que Toad y Yoshi utilizan su mayor aceleración para sacar ventaja en las curvas, dota de personalidad a los planos sprites. El sistema de monedas (que repitió en el *Super Circuit* que se lanzó para GBA) añadía cierto nivel de táctica, competición y tensión, algo de lo que las últimas ediciones de la serie carecían. Y como sus compañeros de SNES, los clásicos *Super Mario World* y *Yoshi's Island, Super Mario Kart* fue una primera lección en la física aplicada al videojuego mucho antes que muchos desarrolladores se hubieran dado cuenta que existía. La sofistificación y personalidad de su conducción sigue siendo una sorpresa hoy día, así como la variedad y convicción de las diferentes superficies de las pistas, comunicadas a través de sutiles animaciones y sonidos. Y todos esos elementos rebotaban –a veces literalmente– perfectamente en el diseño de las pistas. Los últimos *Mario Kart,* incluso la excelente edición para DS, se han construido teniendo en mente cuatro o más jugadores: incluyen pistas largas, amplias y llenas de eventos, con sus guiños y gags. Son perfectas para su propósito, pero pueden acabar siendo pesadas y repetitivas después de revisitar los circuitos tortuosos y restrictivos del original. Aunque *Super Mario Kart* cultiva la improvisación, rara vez improvisa. Desde la Flower Cup en adelante las pistas son uno de los exámenes de precisión y habilidad más valiosos que el género de las carreras haya visto, castiga los fallos con caídas como en Ghost Valley o en la psicodelia de Rainbow Roads, donde no hay quitamiedos. Con sus atajos secretos –en algunos debías saltar en el momento justo, en otros, usar la pluma– y un estilo temerario, las pistas de *Super Mario Kart* están muy inspiradas en los plataformas de *Super Mario,* haciendo que este spin-off lleve el nombre del fontanero más que merecidamente. Hay más razones que lo justifican: el surrealismo de encontrarse con un pez gigante en la meta y el hecho de que, a pesar de ser un clásico para dos jugadores tanto en el GP como en el modo Batalla, *Super Mario Kart* sigue siendo uno de los juegos más absorbentes y que más retos presentan jugado individualmente. Es un arquetipo tan perfecto que ahora es difícil creer que había vida antes de *Super Mario Kart.* Incluso su estilosa antítesis, *WipEout,* adaptó sus normas a la era PlayStation y robó casi todos sus elementos. La mitad de *Super Mario Kart* ha quedado instaurada como la base del género, sólida como una roca. La otra mitad nunca la han podido imitar, ni sus mismos creadores. Un clásico, por definición.

"Un juego divertido para jugar con los niños y el título de carreras más atractivo al que he jugado con mis amigos hardcore. A veces creo que no puedo distinguir a cuál de estos dos grupos pertenece cada partida".
Daithi O'Hadhmhaill

"En esa época fue el clímax multijugador, desde carreras cara a cara al legendario modo batalla y sus torneos. Las posteriores ediciones palidecen al compararlo con el original, incluso hoy".
Francesco Marioni

"Mirando a los pantallazos, no puedes decir por qué este juego fue tan sorprendente. Tienes que jugar y echarte unas vueltas para que quede claro que éste es el mejor juego de carreras del mundo. Creo que lo habré jugado más de 700 horas. Todo un clásico".
Stephen Davies

"Muy competitivo, sobre todo en el modo Grand Prix. Nunca olvidaré el sonido de Mario o Luigi tras usar la estrella que les hacía invencibles y con la que echabas de la pista a otro kart".
Robert Reed



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

15

PRO EVOLUTION SOCCER 6



Lo más característico de *Pro Evolution Soccer* es que intenta mantener elementos que el resto de diseño de videojuegos se esfuerza por eliminar: situaciones impredecibles, desequilibrio, inconsistencia, momentos irracionales y la sensación de que el propio juego está a merced de las inesperadas acciones de sus protagonistas. En cualquier otro título sería un videojuego terrible, pero en este caso es una simulación casi perfecta del fútbol. Gritas de placer cuando el balón se aloja en la red tras un buen tiro. Y minutos después maldices en arameo porque el mismo disparo, desde el mismo ángulo y con el mismo jugador, no acierta a colarse entre los tres palos. En un segundo te encuentras dominando la posesión, desplazando la pelota con fluidez y sorprendiéndote de la conexión telepática entre tus compañeros y la interpretación de tu fútbol que hacen, y al segundo siguiente no te explicas como tu mediocentro acaba ensombrecido por el marcaje y presión de unos rivales mucho más débiles que se emplean con toda su dureza para evitar que despliegues tu teórica superioridad. Nada te garantiza el resultado.

¿Irritante? Bastante. ¿Poco justo? Posiblemente. Pero lo que te lleva a jugar es su condición de impredecible, que te obliga a emplear una combinación de habilidad, destreza, experiencia y empuje futbolero para intentar ganar. No puedes llevarte el balón cada vez que haces una entrada. Pero la experiencia te enseñará a minimizar los riesgos cuando el balón queda suelto. Sabrás que los delanteros tienden a fallar los disparos en algunas posiciones forzadas. Por eso debes buscar las situaciones que te favorecen para intentar colar el balón en la portería. En los partidos multijugador, los encuentros transcurren a la velocidad de la luz, como un ajedrez de alta velocidad en el que los jugadores buscan aplicar sus tácticas bien aprendidas y contragolpes, maldiciendo en cada pase mal medido y ocasión desperdiciada. El éxito recae en una dicotomía; un mundo regido por el caos pero influido por la precisión; después de años jugando, es difícil que te asombres de ver las innovaciones en las animaciones, por una nueva celebración de los goles o por otras sutilezas.

El milagro, para el ojo entrenado, es que cada pequeño jugador digital transmite las sensaciones de su equivalente real: un híbrido de más de 20 características como velocidad, equilibrio o disparo y otras más intangibles como liderazgo en línea defensiva. La forma en que todas estas variables se combinan para recrear jugadores únicos, realistas e inviduales es un toque de alquimista que Konami ha dado con sabiduría; dejando a un lado el debate de si algunos atributos son simplemente estéticos. Pero este hecho es el triunfo clave de *PES* por encima de la serie *FIFA.* El Rooney digital busca espacios, carga y dispara como su equivalente real, dando a los jugadores opciones de maximizar el factor táctico según el perfil que tenga cada componente del equipo.

GRITAS DE PLACER CUANDO EL BALÓN SE ALOJA EN LA RED. Y MINUTOS DESPUÉS MALDICES EN ARAMEO PORQUE EL MISMO DISPARO NO ACIERTA A ENTRAR

Si lo extrapolamos a una escala más amplia, los equipos se parecen a los conjuntos en los que se inspiran. Brasil se asienta en un juego al primer toque pero carece de solidez defensiva, algo que sí mantiene Italia, junto con un sólido bloque y su característica suerte. Debes jugar acorde con el estilo de tus futbolistas, o con una táctica que eche abajo el de tu oponente en una aproximación que recuerda el estilo de *Virtua Fighter 5.* De hecho, el ex productor de *FIFA,* Danny Isaac llegó a comparar *PES* con el ritmo de beat'em up 2D como *Street Fighter II.* En una entrada, el resultado es mucho más complejo que la suma de los atributos de los futbolistas. Un jugador más alto y corpulento puede perder la bola ante otro más pequeño y con menor habilidad. Todo recae en la habilidad del usuario.



La versión de Xbox 360 fue la propuesta HD; pero es indudable que la de PS2 fue un juego más refinado.

La Master League es el clímax del juego individual: los usuarios construyen su *dream team* desde abajo, manejan sus finanzas, desarrollan a sus futbolistas y realizan traspasos. Y en el núcleo de esta mecánica reside una actitud muy similar al "hazte con todos" de *Pokémon,* donde los usuarios juegan una incansable cantidad de partidos intentando anotar goles y sumar puntos *PES* –la moneda del juego– para poder comprar nuevos jugadores. Tus propios futbolistas, a medida que se endurecen por la propia competición, mejoran sus características. Pura compulsión.

Hay pocos momentos más dulces en todo el ocio electrónico que alcanzar ese punto de equilibrio de la Master League en el que después de 30 horas disputando duros partidos en inferioridad ganados a la heróica por 1-0 y con jugadores como Huygens, Ximelez y Castollo sufriendo para poder desbordar en las jugadas por la banda para dar más de seis pases seguidos o engatillar un buen zapatazo, tras sufrir todas estas miserias, finalmente consigues fichar a varios jugadores reales que te dan alas para maximizar la capacidad general de tu equipo. Por desgracia, este punto álgido es el principio del fin, ya que acabarás teniendo un equipazo que, a golpe de talonario, contrata a lo mejor del mundo en cada posición. Así, por mucho que se esfuerce la CPU siempre acaba aplastada por tu maquinaria futbolística.

PES es un ejemplo de cómo de simples deben ser las actividades más complejas y a partir de ahí, amplificar emociones: comunidad, competición, espontaneidad, pasión y habilidad.

"Las modificaciones realizadas desde *PES 5* parecen pequeñas sobre el papel, pero en la práctica lo hacen una experiencia mucho mejor que su antecesor, con prácticamente todas las frustraciones eliminadas".
Keetofer

***"Pro 6* parece más videojuego. Hay más goles y menos paradas. Busca unos amigos y organiza una tarde de partidos. No hay nada mejor".**
moshbeard



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI
ESTUDIO: KONAMI

16

STREET FIGHTER ANNIVERSARY

Sacudió a las recreativas de todo el mundo en 1991, redefinió a golpe de Hadouken el género de la lucha e inspiró a toda una generación, *Street Fighter II* ha escrito desde entonces su propio capítulo en los anales del folclore videojueguil. Casi todos los jugadores, ya sean ocasionales o hardcore, se han topado con alguna de los incontables capítulos de este beat'em up. Aunque los más acérrimos eran capaces de ejecutar el 360 de Zangief, acabar el juego con Dalshim en ocho estrellas de dificultad o gritar "Shoryuuuken" mientras imitaban entre amigos el movimiento de Ryu o Ken. Todo, desde los personajes a los movimientos especiales, los escenarios, la banda sonora o los samples de voz, ha acabado convertido en un icono de la cultura del videojuego.

Causó sensación de forma instantánea, *Street Fighter II* se desarrolló también en series de anime y manga, figuras de acción, peluches e incluso una subcultura hentai que convirtió a Chun-Li en el obscuro objeto de su deseo. Pero sus creadores, Akira "Final Fight" Nishitani y Akira "Forgotten Worlds" Yasuda, aseguran que no preveían un éxito así para su título. Admitámoslo, el control era bastante atípico para los beat'em up de la época, pero con sus mecánicas, los vivos diseños, pureza en la jugabilidad y explotación de un hueco en el mercado arcade, viéndolo en retrospectiva, era difícil que *Street Fighter II* hubiera fracasado. Y tras el éxito, Capcom no dudó en exprimir a su gallina de los huevos de oro con hasta cuatro capítulos en los tres años siguientes; *Champion Edition, Turbo, Super* y *Super Turbo*. Por encima de las ligeras modificaciones en la jugabilidad, las revisiones más notables incluyeron el tan solicitado control sobre los jefes finales, una actualización visual, la introducción de cuatro nuevos aspirantes y la aparición de los super combos, que añadían un elemento táctico al rapidísimo ritmo de los combates.

Tal era la popularidad de la serie que aparecieron en el mercado versiones "pirata": *SFII Red Wave, Black Belt, Rainbow* y *Accelerator,* cada una con modificaciones a cual más disparatada. Estas versiones del mercado negro permitían lanzar bolas de energía al saltar o que los luchadores se desplazasen por el aire, entre otras características.

CAUSÓ SENSACIÓN DE FORMA INSTANTÁNEA. *STREET FIGHTER II* SE DESARROLLÓ TAMBIÉN EN SERIES DE ANIME Y MANGA, FIGURAS DE ACCIÓN Y PELUCHES

El año 2003 contempló la fusión de las cinco ediciones de *Street Fighter II* en el pack recopilatorio *Anniversary Edition,* lanzado para conmemorar el 15 cumpleaños del original. No hace falta decir que siendo un producto oficial de Capcom, rechazó cualquier inclusión de sus hijos bastardos y, además, hizo bien en ignorar la aberración creada en 1995 que fue *Street Fighter II: The Movie.* Pero hay que destacar que este "recopilatorio" en realidad no está compuesto por cinco títulos diferentes, y no existe opción de jugar cada uno de forma independiente.

Anniversary Edition se presenta como una remezcla de todos ellos en los que un M. Bison de la edición *Champion Edition* puede medirse a un Guile procedente del *Hyper Fighter,* o un Ryu con un Shoryuken y unas patadas desequilibrantes puede combatir con la variante más refinada y débil, pero que cuenta con el super combo, del *Super Turbo*. Como ha demostrado la comunidad de seguidores en las diferentes encarnaciones de la serie, *Street Fighter* es una experiencia tan pura que decisiones como incluir el comentarista en *Super Turbo,* siempre serán polémicas.

Los puristas lamentaron la ausencia de bugs como los que sucedían con Guile y sus presas y lanzamientos "magicos". A pesar de estas concesiones, *Anniversary* proporciona, sin duda, la experiencia *Street Fighter* más irresistible, debido a las infinitas posibilidades de enfrentamientos que ofrecía, y la versión Xbox añadió partidas vía Live, permitiendo finalmente que jugadores de todo el planeta pudieran enfrentarse desde sus casas, si es que la conexión a Internet de la época lo permitía. Pero los verdaderos acérrimos dirán que la joya de la corona de esta colección es *Street Fighter III,* que, con un lanzamiento tardío en 1999, no impactó en los ojos de muchos jugadores, que ya habían sido encandilados por el auge de los beat'em 3D que se vivió entonces.

Third Strike nunca disfrutó de un éxito comercial y de crítica parecido a sus antecesores, pero si garantizó una lucha 2D muy refinada, lo cual le valió el respaldo de los fans de la serie. *Street Fighter II* sigue siendo un fijo dentro de los torneos que se organizan en Estados Unidos y Japón. Con el reciente anuncio del enigmático *Street Fighter IV* y de un más cercano *Street Fighter II Turbo HD Remix,* que incluirá unos sprites en alta definición creados especialmente por el mítico estudio Udon, y que está en desarrollo tanto para la PlayStation Network como para el Xbox Live Arcade, parece garantizada la omnipresencia de *Street Fighter II* generación tras generación.



***EX,* la subserie poligonal, no está en *Anniversary,* que únicamente se centra en los capítulos 2D.**

"Todavía no ha sido superado por ninguno de sus rivales en 3d".
Peter Owusu-Gyawu

"Fue con el primer videojuego con el que casi me luxo el pulgar".
Jeremy Dalgarno

"Más intuitivo que *Virtua Fighter,* con mejores movimientos especiales que *Tekken* y personajes más carismáticos que ningún otro juego de lucha de la historia, hacen de *Street Fighter II* el beat'em up que hay que batir."
poz



PLATAFORMA: PS2, XBOX **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM
ESTUDIO: CAPCOM

17

GOLDENEYE 007



GoldenEye proyecta una sombra alargada sobre el género del shooter en primera persona dentro de las consolas. Sigue siendo uno de sus referentes. Y sus ingredientes son tan evidentes que resulta imposible ocultarlos: tiroteos espectaculares, una presentación auténtica, armas variadísimas, un multijugador generoso, misiones con dificultad progresivamente escalada y una licencia de Hollywood –por lo que aún tiene más mérito–. Es un clásico inimitable, por eso, a pesar de que la gente quiere "un nuevo *GoldenEye*" nadie ha podido dárselo. El shooter de Rare, el mejor título que ha protagonizado James Bond con una diferencia abismal es un Santo Grial confinado en su propio templo: Nintendo 64. En su época original fue ciertamente mucho más fuerte de lo que es ahora, y la prueba de que las consolas pueden tener sus propios y genuinos FPS haciendo que los condicionantes del control (el ritmo lento de los primeros 3D y la torpeza del mando tridente) jueguen a su favor. De golpe, el PC se convirtió en el blanco de preguntas incómodas: ¿porqué no se podían hacer las partidas así de fáciles?, ¿porqué un ratón y un teclado no pueden producir la misma conexión entre jugador y arma?, ¿puede que a lo mejor lo que hemos extraído de *GoldenEye* es sólo un aura de optimismo y resulta irrelevante en el género moderno?

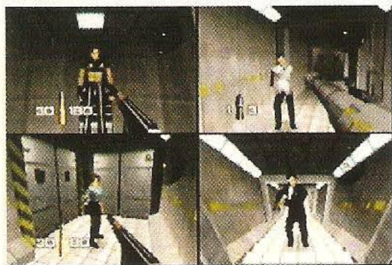
Pues no, y he aquí el porqué. En 2005, desarrolladores de Swordfish Studios que habían trabajado en Rage produjeron *Cold Winter*, un shooter de espías que demostró que no era imposible un sucesor espiritual de *GoldeneEye*. Exceptuando algunos niveles irregulares y un final que cae en picado, es un grandísimo juego que muestra una "magia" que te es familiar. A Swordfish no le gusta admitirlo, pero las influencias están ahí, cuando aprietas el gatillo, cuando los enemigos caen bajo tus balas, y cuando las esquivas poniéndote a cubierto o notas el ritmo pausado de la acción –producto de las limitaciones del hardware de PS2–. El combate es la recompensa en sí: era también la esencia del clásico de Rare. Y, mejor aún, en *Cold Winter* había signos de que incluso podía mejorarse.

FUE LA PRUEBA DE QUE LAS CONSOLAS PUEDEN TENER SUS PROPIOS FPS HACIENDO QUE LOS CONDICIONANTES DEL CONTROL JUEGUEN A SU FAVOR

Y por supuesto, está *Perfect Dark*, que para muchos debería estar por encima de *GoldenEye*. Pero los intentos de Rare por superar su propio registro en el diseño resultan poco interesantes, alternando entre robustez y fragilidad de ideas. Los objetivos de las misiones escalonados todavía funcionan, algo que más allá de *Perfect Dark* demostró hace no mucho *Perfect Dark Zero*, pero la mecánica de sigilo e infiltración que hace que acudan oleadas de enemigos, acaba siendo catastrófica en *PDZ*. El arsenal y los gadgets resultan atemporales. Llenos de parodias y estereotipos, los dos *Perfect Dark* acaban fallando por su incapacidad para contar una historia coherente y crear personajes convincentes; *GoldenEye* no tuvo esos problemas en ningún momento. Es, simplemente, un acercamiento inteligente a una película, honrando no solo el guión y situaciones del film en el que se basa, sino también el lenguaje básico de la acción en el séptimo arte. Hasta *Lost Planet: Extreme Condition* –recientemente anunciado también para PS3– y tal vez también *FEAR*, ningún otro shooter había intentado emular esta condición de forma tan concienzuda, haciendo que los enemigos trabajen como si fueran extras en pantalla, exagerando desde un lanzamiento de granada a una herida fatal.

Al final, son estos ingredientes los que los hacen grandes: el sonido de una pistola con silenciador, los controles temáticos, el formato pionero en la época para pantalla panorámica, la posibilidad de empuñar un arma en cada mano, el repertorio de villanos Bond o los diferentes acontecimientos que suceden a la vez recuerda que *GoldenEye* fue el primer intento de escapar de la confianza de los 8 bits en los shooters de scroll lateral y los juegos de acción con vehículos, en los que Bond era poco más que un esmoquin lleno de píxeles blancos y negros. Y vino junto a años de desarrollo del producto en 3D, que dieron la idea de usar una película como continente para todo el contenido que inteligentemente quería construir.

Si *GoldenEye* tuviera un secreto, no sería de factura técnica, sino un profundo respeto a la calidad atemporal. Detrás de toda la brillantez de *GoldenEye* se encuentra una oportunidad bien aprovechada por Rare: un disparo certero a la más grande franquicia en la historia de la industria del entretenimiento. Y a diferencia de Domark y de los títulos posteriores de EA, no muestra ninguna actitud complaciente del tipo: "bueno, siempre habrá una próxima vez". Acierta en el blanco con precisión, buen saber hacer y profesionalidad propios de un agente 00.



Si a finales de los 90 no invertiste muchísimas horas frente a imágenes como estas ¿qué estabas haciendo?

"Ese delicioso rifle de francotirador, desbloquear a los jefes para poder combatir con ellos después de acabar el juego, jugar junto a tres compañeros a pantalla partida en la misma consola.... Acabé tan obsesionado que me compré un Action Replay solo para poder hacer cosas extra en el juego".
Richard Evans

"Un verano entero encerrado en casa".
David Dahl-Hansson

"La razón por la que volví a jugar. Diversión impresionante y un multijugador inolvidable que aún sigue funcionando".
Richard Stratton

"Aún me acuerdo del mapa del complejo industrial, más incluso que el de mi propia casa".
Jack Marshall

"Siempre ha habido grandes shooter individuales y grandes shooters multijugador, pero *GoldenEye* fue el primero que consiguió juntar las excelencias de ambos modos de una forma tan perfecta en una consola".
Matt Corbishley



PLATAFORMA: N64 **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: RARE

18

FINAL FANTASY VII



Pretencioso, inconsistente e incoherente. Eso argumentan los detractores de *FFVII*. Infravalorado, consistente y coherente. Como Walt Whitman, se eleva sobre una simple cuestión de vocabulario para decir: "¿Que yo me contradigo? pues sí, me contradigo, ¿Y qué?". *FFVII* era un J-RPG absolutamente moderno en cuanto a historia y ambientación hasta el punto de convertir la ecología en su preocupación más importante. Pero contenía además elementos e influencias de las mitologías griega y romana, de las leyendas irlandesas e incluso noruegas, incorporadas explícitamente en nombres y eventos. Se le atribuyó el mérito de ser responsable en parte del éxito de la primera PlayStation y, en contrapunto, se le acusó de ser el videojuego con más devoluciones de la historia del ocio electrónico. *FFVII* era rico y variado, y él mismo creó su propia industria a su alrededor, inspirando capítulos posteriores y anteriores a su historia, *mangas,* películas y *merchandising*. Pero, después de todos esos beneficios multimillonarios ¿era de verdad un gran juego? La respuesta es, en última instancia, que sí. Pero tenía un conflicto interno: intentaba equilibrar herencia con innovación y podría haber sido un desastre. Moverse desde un proyecto inicial en cartucho para la Nintendo 64 hasta el CD de la PlayStation de Sony permitió un gran aumento en el almacenaje de datos, y abrió la puerta a lo que mucha gente consideraba, de forma contrapuesta, el elemento más cuidado de Square o su talón de Aquiles; las grandísimas secuencias de Full Motion Video. Las escenas intermedias ya se habían usado en muchos títulos, pero de forma superficial. En *FFVII* tomaban un papel activo en la implicación del jugador con la historia y personajes, incluso cuando éstos cambiaban de apariencia entre la representación poligonal y el vídeo cinemático. Esto abrió el debate entre los que criticaban esta inconsistencia y los que lo encontraban un factor inamovible. El personaje central del título era Cloud, un soldado de polígonos o un detallado renderizado por ordenador, según tocase, y una oscura figura con un pasado que iba aclarándose cuando el guión avanzaba. Pero él y su enemigo Sephiroth eran los únicos puntos focales para una historia que incluía el plantel de protagonistas más inusual y atractivo que se han visto en un RPG. Estaba Yuffie, la ninja ladrona que sufre mareos, Red XIII, un león adolescente a de 48 años y que era el último de su especie, Cait Sith, un gato que montaba a un moggle gigante y bastante torpe y sobre quien recaía la nota humorística del juego pero que, paradójicamente, sufría un inolvidable y trágico final. *FFVII* estaba hecho a base de contrastes de este tipo, entre los niveles de Midgard y los suburbios, entre Shinra y Avalanche y entre la naturaleza cerrada de un guión y las oportunidades que su potencial como mundo abierto ofrecía. Quizá el mejor momento de *Final Fantasy VII* llegaba cuando tu grupo se hacía con una aeronave después de muchos días o semanas de juego. Desplazarse desde Midgard a otros escenarios cercanos había sido agotador, pero la nave borraba esta sensación de un plumazo: el mundo era inmenso y lleno de ciudades, pueblos, ruinas y lugares a los que acudir y explorar, pero no a pie. También llevaba tiempo desplazarse de un lugar a otro con la aeronave, pero podías explorar lo que se abría ante ti al aterrizar, abriéndote un mundo entero; podías ir desde los límites de la atmósfera en cohete o al fondo del océano en submarino. Los chocobo te permitían adentrarte en terreno antes inaccesible, o incluso entrenarlo como chocobo de carreras y llevarlo al Golden Saucer para que compitiera allí. Era fácil olvidar que el mundo de *Final Fantasy VII* necesitaba que lo salvaras y, por una vez, es un mundo virtual que merece la pena salvar: la experiencia y los recuerdos eran permanentes. El sistema de batalla activa se adoptó prácticamente sin cambios desde los *Final Fantasy* de SNES, pero se le sumó el miedo de todo jugador occidental de J-RPGs: las batallas aleatorias. Se compensó con la introducción de la materia, piedras que se acoplaban a armaduras y armas y que dotaban a los personajes de un hechizo específico, atributos mejorados o una habilidad especial, y permiten un grado de personalización y complejidad que acabó siendo toda una obsesión. Y a las invocaciones se les dotó por primera vez a la serie de una larga secuencia animada cada vez que se desplegaban –por ejemplo, la de los caballeros de la mesa redonda duraba más de un minuto– y que causó división de opiniones, pero en general se consideran las mejores de *Final Fantasy*.

ES UN GRAN JUEGO PERO TIENE UN CONFLICTO INTERNO: INTENTA EQUILIBRAR HERENCIA CON NUEVOS ELEMENTOS Y PODRÍA HABER SIDO UN DESASTRE

Hasta los elementos más rutinarios del juego causaron división de opiniones. Y a pesar de ello y de que no es un título exento de fallos, es frecuente ver como en la mayoría de encuestas que se hacen preguntando cuál es el mejor juego de todos los tiempos, *Final Fantasy VII* acaba siempre en lo alto de la lista. Pero ¿lo es? Bueno, al menos no en esta lista. Es un juego que, como *El Señor de los Anillos,* transforma a todo aquel que se adentra en su mundo. Con la industria que se ha generado a su alrededor y con el inevitable remake cada día más cerca, puede decirse que *Final Fantasy VII* dividirá de nuevo a los usuarios de videojuegos: los que lo han jugado y los que no.



El sistema de batalla de *FF VII* no evolucionó mucho respecto al de *FF VI*, pero se presentaba de forma espectacular

"Con *FFVII* empecé a interesarme por los videojuegos. Fue el primero al que que jugué que fue algo más que simple diversión y el que consiguió que nunca más me haya divertido con otro RPG de todos los que he jugado". Paul Clancy

"Para muchos occidentales es el cénit de los J-RPG, con momentazos que se discutirán mientras quede alguien que los recuerde". Cordel

"El mejor RPG de la historia. Una aventura emocionante de principio a fin, con un número casi infinito de misiones secundarias y el mejor sistema de desarrollo de personajes visto en un RPG: fue el último gran *Final Fantasy*". Simon Barker



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SQUARESOFT
ESTUDIO: SQUARESOFT

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



Piensa en uno de los miles de momentos especiales que tiene *Oblivion*. Cualquiera de ellos. Por ejemplo, ese con el que te daba un vuelco el corazón cuando salías de la oscuridad de las alcantarillas y veías, por primera vez, el espectacular campo verde de Cyrodiil. Esa experiencia extraordinaria, acompañada de una exuberante banda sonora orquestral del estilo de Vaughan Williams, era una de las revelaciones de los videojuegos, prueba de lo poderosa que puede ser su fusión de geografía, flora, fauna, clima, arquitectura y música.

El lago brillante, y las brumosas montañas más allá, los siniestros túneles debajo de la ciudad..., sabías que el horizonte es tuyo, para explorar libremente. Porque *Oblivion* se basaba en la capacidad de elección. Puedes seguir la señal del mapa que te mostraba el camino al Priorato de Weynon y avanzar en la aventura principal, pero no lo hacías. Desde el principio sabías que era suficiente con que eligieras un punto cualquiera al que dirigirte.

El éxito de *Oblivion* radicó en ofrecerte algo que hacer en cada viaje. Cada camino que se alejaba de la historia principal pedía que lo recorrieras. Cada puñado de hierbas de aspecto raro, que lo recogieras. Cada campamento, que lo saquearas buscando un botín. Las profundidades de cada ruina, que las investigaras. Cada conversación tenía el potencial de ser el inicio de una nueva aventura. Cyrodill estaba lleno a lo ancho y a lo largo de grandes posibilidades de actuar. Incluso aunque fuera tomarte el tiempo de ver ponerse el sol tras las montañas, o ver a los ciervos saltando por un bosque.



En 2006, *Oblivion* se convirtió en imagen publicitaria de la 360, pero las tres versiones tienen sus propias virtudes

Te pasabas las primeras diez o veinte horas distraído así, absorbiendo aventura tras aventura y subiendo de nivel al personaje. Como las estadísticas y las cifras que indicaban los puntos de daño y las habilidades estaban ocultas bajo su brillante superficie, era fácil que dejases que el personaje subiera sin más. Después de todo, el sistema de subida de nivel de *Oblivion* te aseguraba que cualquier encuentro con los enemigos esté equilibrado.

Pero, a medida que avanzaba el juego, notabas que necesitabas hacerte con el control. El juego era más apetecible por la posibilidad de unirte a un gremio y aceptar las misiones que te hacían ascender de rango. Y, a medida que los enemigos a los que te enfrentabas se volvían más poderosos y las tareas que te encomendaban más complejas, se empezaban a hacer notar las deficiencias en tus habilidades.

CADA CAMINO QUE SE ALEJABA DE LA HISTORIA PEDÍA QUE LO RECORRIERAS, CADA CAMPAMENTO, QUE LO SAQUEARAS BUSCANDO UN BOTÍN

Al principio, el desarrollo del personaje era cuestión de experiencia: usa tu espada y mejorarás con ella. Las bolas de fuego se iban haciendo poco a poco más poderosas. Los enemigos caían algo más rápido; o, al menos, costaba lo mismo hacer caer a los enemigos más duros. Pero, con todas las opciones a tu alcance en todo momento (infiltración, telequinesia mágica, arcos, alquimia), era fácil ir mejorando los atributos que querías potenciar.

El sistema de desarrollo de personaje era muy delicado. A diferencia del juego en general, se basaba en tu forma de jugar más que en tomar diversas decisiones al elegir qué habilidades mejorabas. Si ejercitabas varios atributos a la vez, no recibías las bonificaciones que aseguraban que tu personaje mantenía la ventaja.

Es decir, que la posibilidad de elegir suponía una responsabilidad, y a veces no podías descubrir en una sola vida todo lo que te proponía *Oblivion,* y la única forma de hacerlo era recorrer todo el juego y después regresar. Es fácil pensar que era un fallo, pero en realidad, destacaba el hecho de que en *Oblivion* tu personaje no era ningún superhéroe. Nunca destacaría entre los demás habitantes de Cyrodiil.

Esto se corroboraba gracias al hecho de que Cyrodiil estaba vivo y tú no eras el centro del mundo. Los cientos de personajes no jugables que lo habitaban controlaban sus propios destinos y seguían reglas de comportamiento y horarios. El resultado era una complejidad que llegaba a afectar las diversas situaciones. Tal vez te encontrases con una residente Argoniana de Bravil que yacía muerta en la hierba alta junto a su pared. Tal vez vieras cómo la pillaban robando y luego la mataban los guardias de la ciudad. Tal vez no hiciera nunca nada interesante.

Esta riqueza estaba también muy conectada con el mundo de *Oblivion.* Cada ciudad tenía su propio estilo arquitectónico, desde las paredes de cal y las baldosas de arcillas de las villas de Anvil hasta las casas de madera del estilo de las del norte de Francia en Cheydinhal.

Las misiones contaban historias sobre Cyrodiil de codicia, irresponsabilidad, pérdida y orgullo. Las líneas argumentales de los gremios eran las mejores, sobre todo la de la Hermandad Oscura, un siniestro cuento de paranoia e intriga entre asesinos. Las aventuras de *Oblivion* son historias de las que eres una parte importante, que trazan una escala moral con muchas tonalidades de gris. Puedes entrar en ellas por decisión propia y eres libre de irte en cualquier momento.

Que puedas aceptar y abandonar misiones con tal libertad muestra la gran virtud de construir mundos que posee Cyrodiil. Porque unos pasos más adelante, sobre esa colina, tras esa esquina, siempre habrá otra oportunidad, otro momento que conseguirá hacerte sentir que es sólo tuyo, como descubrir por primera vez el deslumbrante sol de *Oblivion.*

"No hay nada como *Oblivion,* salvo *Morrowind* (y aún así, las diferencias son abismales). Si te gusta sumergirte en un mundo virtual increíble, este es el mejor juego para ello".
Dejure

"Uno de los mejores juegos que jamás he disfrutado. Te tiene que gustar, como los RPGs, pero si te va, prepárate para perder muchas horas; yo llevo más de 300 horas y sumando".
Raiziel

"Peligrosamente adictivo, así como un juego realmente bello".
Andrew Leach



PLATAFORMA: 360, PC, PS3
DISTRIBUCIÓN: 2K GAMES, UBISOFT **ESTUDIO:** BETHESDA

20

CIVILIZATION IV



Nada hace más daño que un arma nuclear. Ver esa nube en forma de seta elevándose sobre la ciudad, saber que estás un paso más cerca del Armagedón, darte cuenta de que te hará trabajar limpiando la lluvia radiactiva. Las armas nucleares no hacen tanto daño como cabría esperar en *Civilization IV.* Pero son la humillación definitiva. Tal vez no maten con efectividad, pero duelen. Sobre todo cuando te las lanza un buen amigo.

Podrías haber visto el *Civilization* original y pensar que era un juego casi perfecto. Llevar y guiar a gente primitiva desde que eran nómadas, antes del descubrimiento de la rueda hasta el dominio absoluto, y/o aterrizar con una nave espacial en Alfa Centauro. Iba más allá de la ambición; recorrer el camino desde los palos y las piedras hasta los misiles balísticos intercontinentales en sólo unas horas de juego. Fue una suerte que este juego no se perdiese bajo el peso del detalle. Que funcionase tan bien, llevando a los jugadores a un estado de locura catatónica, soltando la frase "sólo un turno más", sólo puede ser un milagro jugable.

QUE LLEVASE A LOS JUGADORES A UN ESTADO DE LOCURA CATATÓNICA, SOLTANDO LA FRASE "SÓLO UN TURNO MÁS", ES UN MILAGRO JUGABLE

¿Por qué hizo que tantos jugadores llegaran a obsesionarse? Es algo más que la frase del creador, **Sid Meier:** "Es un juego sobre una serie de decisiones interesantes". Se trata de una dirección clarísima, unida a una gigantesca competición.

La línea temporal de *Civ* es una clara medición de tu progreso; representa lo bien que lo estás haciendo en comparación con tus rivales. ¿Tienes catapultas? Los ingleses también. ¿Tienes pistolas? Los aztecas también. ¿Tienes armas nucleares? Los franceses también.



Civ IV lleva el nombre de Sid Meier en la caja, pero gran parte del mérito es de su diseñador jefe, Soren Johnsons

Se trata de demostrar una clara supremacía a los jugadores. Las primeras ciudades se convierten en personajes. Tu primera ciudad. Tu primera ciudad conquistada. Tu primera ciudad reconquistada. A cada una le pusiste nombre con cariño y jugueteaste con ella. Esto es Pedovilla. Hogar de las pirámides. Tiene una población que crece muy rápido, y es centro de investigación académica. Estas son tus fronteras: al oeste, los ingleses. Son mis aliados. Al este, los franceses. Son mis enemigos. Tu imperio: estos son los mongoles. Mi gente.

Se trata de salvaje fantasía histórica. La emoción básica de *Civ* es jugar en un mapa del mundo, reescribiendo la historia. Es Alemania invadiendo Polonia y luego siguiendo hacia el oeste hasta llegar a Japón. Los aztecas pasando a través de México y haciéndose con Canadá.

De forma silenciosa, a lo largo de los años, la influencia del juego fue menguando. Hubo demasiadas secuelas: *Civilization III* y *Civilization: Call to Power.* Hubo demasiadas alternativas: la estrategia en tiempo real de *Age of Empires* hizo que *Civ* pareciese sombrío y lento. Y no recibía el cariño necesario: Firaxis produjo *Civ III,* pero su corazón estaba claramente en Alpha Centauri.

Entonces llegó el número cuatro. Y *Civilization* volvió a nacer.

Los juegos de *Civ* han evitado siempre la religión. Demasiado complicada. Demasiado ofensiva. Parte de los seguidores insistían en sus peticiones de poder elegir una fe, pero era un elemento controvertido. ¿Cómo podía Firaxis definir tratos y estereotipos y convertirlos en bonificadores directos? Podría ser tan absurdo como un bonificador de +3 para los budistas por una negociación pacífica.

No. La solución de Firaxis fue original. La religión en *Civ IV* no se basa en bonificaciones. Se basa en infección. Las religiones se expanden desde las ciudades sagradas, portadas por misioneros. Compartir la religión con tus vecinos hace que los personajes de la IA estén más dispuestos a compartir recursos y tecnología. Compartir una religión con cualquier ciudad con un templo que siga esas creencias ofrece una línea de visión: tus fieles son tus espías. Las religiones con un edificio sagrado tendrán ingresos venidos de templos lejanos. Repetimos: la religión no es una serie de bonificaciones. Es una unidad de información cultural.

También estaba ese otro elemento tan deseado. El multijugador. Se había intentado en las entregas previas, pero era inestable y difícil de gestionar. Eso sí, dejaba claro el potencial de *Civilization* para el multijugador: partidas largas que podían durar varias horas; con la misma mecánica, pero con las alianzas frágiles, puñaladas por la espalda y traiciones de la diplomacia. Una partida corta podía durar una tarde; las partidas más largas con varios jugadores podían durar meses; pero funcionaba. Los jugadores se informaban de cada turno por correo electrónico, o se reunían en la red una hora cada noche para seguir con una partida guardada.

Pero no hay nada mejor para sacar al dictador que tienes dentro que la diplomacia nuclear. Los usuarios pueden crear armas nucleares. Hacerlo supone el fin del juego. Bombardear una ciudad activa el reloj del Armagedón; y empieza a aumentar la temperatura de la tierra. La sabana antes fértil se vuelve baldía; ciudades enteras empiezan a morir de hambre. Pero se eliminan del juego las armas nucleares si un participante pacífico crea las Naciones Unidas. Él o ella puede llamar a las urnas para un tratado de no proliferación; cada civilización recibe un porcentaje de la votación total proporcional a su población. En *Civ* nada duele más que un arma nuclear. Nada, salvo que un agradable hombre de la ONU te las quite.

"Completamente brillante. Este juego me ha permitido seguir con mi afición cuando no veía más que juegos de la Segunda Guerra Mundial en las estanterías. Bueno, podría echar una partida a *Civ IV* ahora mismo. La última se estropeó cuando Pedro el Grande acabó con 2000 años de cooperación y respeto mutuo lanzando un ataque masivo con cosacos, el muy cabrón". suhawk

"Controla a mil millones de personas, mándalos a una guerra sin sentido contra tu mejor amigo y hazte con el control de todo su imperio, sólo porque puedes hacerlo. Las armas nucleares son tremendamente satisfactorias. A veces me preocupa mi salud mental...". Djorn



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** 2K GAMES
ESTUDIO: FIRAXIS GAMES

21

OKAMI



O*kami* debe su existencia a la decisión que tomó Capcom en 2004 de fortalecer la innovación dentro de la empresa. Y lo hizo formando Clover Studio con sus talentos más creativos; Atushi Inaba *(Devil May Cry, Steel Battalion)*, Shinji Mikami *(Resident Evil)* y Hideki Kamiya *(Viewtiful Joe, Devil May Cry)*. Se definió como una aventura de acción basada en las tradicionales pinturas japonesas con acuarelas y el sintoísmo.

El personaje central de *Okami* es una diosa encarnada en una loba, Amaterasu, inspirada en la diosa sintoísta del mismo nombre. Su guía en un amplio repertorio de escenarios mitológicos es un minúsculo artista disfrazado de pulga. Este pequeño personaje es igualmente el elemento cómico de la aventura y el narrador del cuento. El motor de la historia, y la excusa para presentar un arte conceptual único en su diseño, es liberar Japón de los espíritus malignos. La innovación más notable de *Okami* es El Pincel Celestial, que permite congelar la pantalla, que adopta la forma de un tapiz color sepia en el que se puede pintar con dicha herramienta caligráfica. El símbolo que dibujes –una línea, un círculo o una serie de puntos– decide el poder que vas a utilizar.

El jugador puede arreglar puentes derruidos, cortar árboles, devolver la vida a valles muertos y enjaular enemigos en prisiones de bambú, todo con un único giro del pincel. El sistema recrea unos llamativos efectos visuales y algunos puzzles, pero *Okami* y su ritmo de juego hace que ambos sean ampliamente imaginativos y se entiendan fácilmente. Pocos juegos consiguen este tipo de equilibrio entre acción y gestión y que a la vez sea divertido, una mezcla de belleza y desafío.

Es fácil elogiar los logros gráficos de algunos juegos. *Okami* es uno de ellos, pero en este caso en concreto su calidad visual es más artística que técnica. No obstante, no puede subestimarse el lenguaje visual de *Okami*. Ambientado en una paleta de colores propia de la acuarela tradicional japonesa (cel-shading y fluida), es como si el juego entero estuviera dibujado sobre un lienzo o impreso en retablos. Tal vez representa el tipo de experiencia visual que Sony tenía en mente cuando bautizó con optimismo a la CPU de la PlayStation 2 como "Emotion Engine".

SE DEFINIÓ COMO UNA AVENTURA DE ACCIÓN BASADA EN LAS PINTURAS TRADICIONALES JAPONESAS CON ACUARELA Y EL SINTOÍSMO

El amplio abanico gráfico que es capaz de mostrar *Okami* sugiere una paleta con la que sueñan otros títulos y que sólo Clover supo imprimir. La viva y terrorífica inmensidad de la araña reina, uno de los enemigos finales, incluye un efecto especial, aplicado casi de forma involuntaria, que es tan impresionante como efímero, y al juego le encanta producir estos toques basándose en una rutina. Grupos de enemigos ígneos, explosión de flora y fauna, lo tenebroso de las zonas malditas, enemigos que te acechan bajo la forma de pergaminos o tapices, espíritus malignos, demonios que tocan el banjo y que esperan a que los pongas en funcionamiento; *Okami* está repleto de invención y encanto, listo para estallar cuando lo juegas.

Lo que emocionó a sus seguidores más acérrimos fue la reinterpretación de ideas y temas tradicionales de la cultura japonesa, a la que añadió sus propias invenciones artísticas y un folclore politeísta infestado de demonios. Presenta todas estas ideas como un cuento de pintar mezclado con el estilo *Zelda* y la presencia divina encarnada en lobo, lo que proporciona un estímulo adecuado a otros videojuegos en cuanto a buscar temáticas e influencias. Pero el encanto de esta peculiar receta no es simplemente fusionar influencias esotéricas; también reside en el ritmo pausado, lento pero firme que garantiza que sus ideas llegan correctamente. Okami hace que sus batallas dentro de los ideogramas y caligrafía se perciban como naturales y, más importante aún, divertidas.



El juego florece, literalmente, según avanzas por él, creando un entorno todavía más vivo

También ha habido quejas sobre *Okami*, como que es muy fácil, que la cámara molesta y que los poderes del pincel son difíciles de manipular –algo que el próximo *Okami Wii* simplificará con el Wiimando–. Y no hay que olvidar las críticas de que tiene demasiado texto, algo agravado por el hecho de que a España llegó sin traducir, con todo el juego en inglés, pese a que hubo movilizaciones de los usuarios para que EA lo tradujera.

Pero el privilegio de disfrutar de un título que es tan persuasivo de tantas otras maneras es suficiente para quitar importancia a esos fallos menores y digeribles. *Okami* es demasiado especial.

La disolución de Clover Studios ha sido la excusa perfecta para que algunos argumenten que el tipo de juego que *Okami* representa no reporta suficientes beneficios económicos. Pero quizá deberíamos preocuparnos menos por el fracaso comercial de la innovación que *Okami* representa y en su lugar dar las gracias por existir a un videojuego tan lleno de arte y elegancia.

"El videojuego más bello que se ha creado, sin ningún otro título capaz de rivalizar con él, ni en la generación pasada, ni en la next-gen".
erekose200

"Un juego maravilloso que aporta situaciones gráficas más inteligentes en un solo combate contra un jefe final que en el 80 por ciento del resto de los videojuegos. Sí, es un título muy, muy bello, pero también es un placer para los oídos en casi todas sus partes, y, de verdad, todo el mundo debería disfrutar de esta experiencia para darse cuenta de cuánto se equivocan muchos desarrolladores".
Lazy Gunn

"Me dejó completamente cegado. Es tan atractivo, discurre tan suavemente por la pantalla y sus diálogos son tan entretenidos... Tu compañero Issun te habla mucho –demasiado para algunos jugadores– pero creo que es lo justo para un viaje entre dos amigos. Te sientes como en casa en este mundo".
ecureuil



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM
ESTUDIO: CLOVER STUDIO

22

WORLD OF WARCRAFT



No es por la historia. Pese a los miles de líneas de diálogo, pese a los miles de años de tradición popular de Blizzard, y pese a todos los detalles en la arquitectura, para a una docena de jugadores al azar y lo más seguro es que ni uno pueda decirte por qué Lordaeron está arruinada o si Thrall está de su parte.

No es por la comunidad. Pese a los ocho millones de jugadores, para muchos sigue siendo una experiencia en solitario. Para otros, se trata de alianzas poco importantes; conseguir equipos con un mínimo de conversación y de coordinación.

No es por el artwork. Pocos de los fieles habitantes del juego han tenido durante mucho tiempo el deseo de ser un troll de piel azul, o una matrona enana de grandes pechos. De hecho, muchos se enfrentaron con la pantalla de creación de personajes con el corazón triste, buscando el mayor grado de compromiso con estos clichés de dibujo animado.

Tampoco es por el combate. Extraño para muchos nuevos jugadores, los golpes automáticos y el cada vez mayor equilibrio arcano de habilidades, rasgos y talentos, trae consigo una dinámica de batalla que consigue ser tanto compleja como aburrida. No es por los largos tiempos de viaje, las clases mal equilibradas, los redobles de tambor opresivos que suenan a cada paso por el laberinto de Orgrimmar.

Es porque todo jugador de *WOW* puede estar de acuerdo o no con cada uno de estos puntos con una pasión honesta e independiente. Para algunos, todos parecen ser precisos. Para otros, la historia es la pincelada definitiva, ya que por fin pueden adentrarse plenamente en el mundo que conocieron como espectadores en las encarnaciones estratégicas previas de *WarCraft*. Para otros, se trata sólo de juego coordinado, sea el reto administrativo e interpersonal de gestionar un clan indisciplinado o el reto de liderazgo militar de dirigir un asalto con éxito. O quizás se trate del lujo vago y displicente de pasar el rato con unos cuantos amigos en un lindo patio de recreo lleno de aventuras. Para algunos, se trata de rol puro, ya que sus esbeltos magos humanos o sus duros chamanes Tauren les permiten mostrar al mundo por fin una faceta de sí mismos que estaba escondida. Para otros, ese complejo combate abre la puerta a cientos de felices horas de descargas y jugueteaos con la interfaz. Y, pese a todos los jugadores obsesionados con los índices proc y los promedios DOT, habrá otros que no sepan qué significan esos términos.

WOW ES AGRADECIDO CON SUS JUGADORES NO IMPONE NADA A SUS JUGADORES, PERO TAMPOCO LES OBLIGA A CREAR SU PROPIO CONTENIDO

Porque, pese a todas las teorías tras el éxito de *WOW* (el impacto del boca a boca, sus poco exigentes requisitos, su inicio agradable para los jugadores solitarios, su variedad visual y el sentimiento de aventura, su sencilla excelencia general) la que más se pasa por alto es la flexibilidad. Pero no confundamos flexibilidad con libertad; *WOW* no ofrece el potencial sin límites que tiene algo como *Eve Online,* o el contenido definido por jugadores con el que experimenta *The Saga of Ryzom.* El arma secreta de *WOW* es que no hace falta que te guste todo en él. Puedes dejar a un lado trozos enteros del diseño de producción del juego, historia, mecánica de combate y posibilidades multijugador, y seguirá siendo una experiencia rica y gratificante. Significa que hablar con los jugadores de *WOW* es un poco como hacerlo con tres hombres ciegos mientras describen un elefante: cada uno tiene su propia concepción de cómo es el juego, su propia creencia sobre su éxito.

Pero ese éxito es un problema para *WOW.* Todo lo que se habla del juego acaba invariablemente en una discusión sobre *ese* número. Lo cual lleva a la pregunta: ¿seguiría considerándose a *WOW* como uno de los mejores juegos jamás creados si no estuviesen eligiéndolo ocho millones de personas cada mes, a 13 euros de cada vez? La historia de los videojuegos está llena de títulos cuyas grandes ventas no fueron representativas de su producción descuidada y mala jugabilidad. Y si lo mejor que se puede decir de *WOW* es que cada uno de esos ocho millones de jugadores tendrá su propia lista de críticas y quejas, sus propios trucos para editar los pedazos de juego que les aburren, entonces, ¿cómo es de bueno?

Pero es precisamente por eso. Hay experiencias de juego que rozan la perfección, pero esa perfección puede resultar alienante: en juegos como *Ikaruga* o *Tetris* no tienes opciones. O te gusta la experiencia o no. Pero *WOW* tiene un acercamiento relajado y agradecido con sus jugadores. No les impone nada, pero tampoco les obliga a crear o personalizar su propio contenido. Sólo dice: "Aquí tienes. Coge los trozos que te gustan e ignora los que no". Y así, a medida que se acaban las frustraciones y se ponen de relieve los placeres, el juego cambia a tu alrededor; puedes coger algo diseñado para que pueda participar tanta gente como sea posible y lo haces a tu medida. Porque en *WOW* de verdad se trata de tu mundo. Blizzard creó, de algún modo, la democracia perfecta, en la que cada jugador siente que todo se ha pensado para él, aunque sabe que hay ocho millones más que sienten lo mismo.



Gracias a sus temáticas de fantasía establecida, *WOW* crea un universo coherente, pese a sus vastas dimensiones

"Un comentario lamentable, pero hay que tener en cuenta 850 horas de juego".
Peter Evans

"El primer juego que consiguió dominar mi tiempo completamente, que se desayuna con vidas sociales. El concepto y la aplicación siguen sorprendiéndome".
S Barton

"Ningún otro juego ha sorprendido tanto como *WOW.* Tiene atención al detalle, una vida larga, gran equilibrio y a Leroy Jenkins. Mi único juego para PC (y es cierto)".
Henrique Cabral (cazador enano, nivel 60)

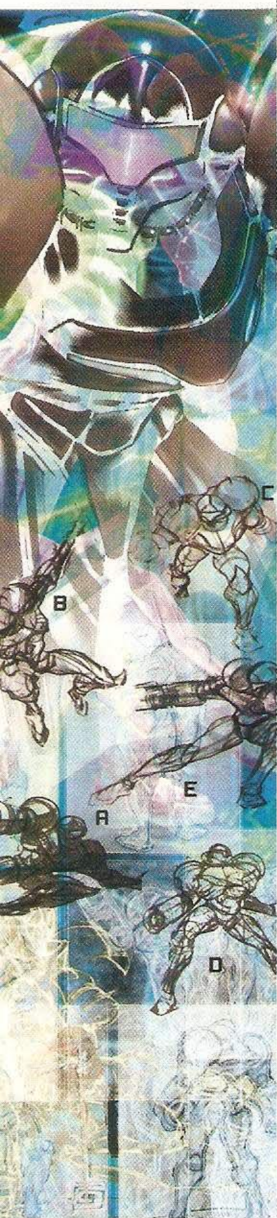
"El regalo que no deja de dar".
Charlie Lampshire



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** VIVENDI UNIVERSAL
ESTUDIO: BLIZZARD

23

METROID PRIME



Ignora la trampa del quaterback espacial rojo y amarillo: *Metroid* ha sido siempre, de forma incansable, una serie difícil, un título introvertido entre el catálogo de hadas y fontaneros de Nintendo. Serias, complejas e ingratas con los novatos, las aventuras de Samus Aran ofrecen un miedo elegante más que una clara heroicidad, reemplaza las nubes sonrientes y los cielos de verano con rocas viscosas y catacumbas que resuenan.

La diferencia se ve en cada nivel: Mario va de izquierda a derecha, es un despreocupado turista en un viaje previsible. Sin embargo, *Metroid* se ha basado siempre en ir hacia abajo, profundizar cada vez más hacia lugares remotos. En vez del amable y en constante crecimiento reparto del Reino Champiñón o Hyrule, el plantel de Metroid es escaso y prácticamente estático. No se trata de ser parte de un grupo, sino de un trabajo duro, solitario y silencioso en las fronteras del espacio.

Resulta extraño, pues, que esta franquicia cada vez más vieja, apartada de las pantallas durante casi una década, pudiese vencer a Mario y a Link para convertirse posiblemente en el mejor título de GameCube. Pero la razón de su éxito es muy sencilla: *Metroid Prime* se basa en la ambientación y el detalle.

Las pistas estaban ahí desde el principio. Ese controvertido giro a la primera persona, que fue visto como señal de que Retro, un estudio sin experiencia, estaba respaldando uno de los más apreciados plataformas 2D, resultó ser una decisión inteligente. En vez de sugerir un nuevo enfoque hacia los disparos, el cambio de perspectiva está ahí para ponerte en el casco de Aran, y también en su mundo. *Metroid* siempre se ha basado en la inmersión en un entorno alienígena, así que el nuevo punto de vista daba la sensación de volver a casa. Tal vez, por una vez, la serie necesitaba la tecnología para poder cumplir con sus propios intereses.

Desde el laboratorio en órbita de los Piratas Espaciales hasta el decadente y corrupto interior del planeta Tallon IV, es el mundo de *Metroid Prime* lo que lo convierte en un verdadero clásico. Como *Half-Life 2,* el juego prefiere contar su historia no con escenas de vídeo, sino hablando con coherencia a través de los lugares que una tragedia antigua ha dejado atrás. *Prime* se introduce en la arqueología tanto como en la historia. Las cavernas que atraviesas, el mundo muerto que exploras con sus edificios destruidos, sus antiguos sistemas de seguridad y botones inactivos, todos son mucho más que el simple escenario de una historia mayor; son la propia historia. Y es un cuento de consecuencias y fracasos, de decadencia, de polución, y de la terrible y dolorosa soledad que viene después del desastre.

EN METROID, LAS MEJORAS DE ARMAS SON MÁS QUE SIMPLES JUGUETES MEJORES: OFRECEN UNA SOLUCIÓN ELEGANTE AL PROBLEMA DEL RITMO

Lo que resulta sorprendente, pues, es que los propios escenarios parezcan de primeras bastante genéricos. ¿Qué puede emocionarte de otro nivel de hielo, de otro mundo de lava y fuego? Han sido elementos esenciales y comunes de los videojuegos desde su nacimiento a los que recurren los diseñadores cuando están medio dormidos o se les echa encima el tiempo. Pero en *Prime* lo que rejuvenece las viejas ideas es la forma en la que el juego usa los pequeños detalles para crear una sensación de aislamiento, de un peso opresivo sobre tus hombros y a tu alrededor. Son las pantallas de ordenador destrozadas, las paredes que se vienen abajo y la terrible perspectiva de una probeta vacía. En vez de niveles, *Metroid Prime* tiene lugares que parecen reales. En vez de enemigos, ha desarrollado un ecosistema creíble; las criaturas a las que te enfrentas surgen del mismo entorno que potencia la historia.

Pero, como siempre sucede con *Metroid,* ese cuento pesimista es sólo una de las dos historias presentes. La otra se cuenta en la acumulación lenta pero segura de nuevas armas y poderes, legado de una serie que entiende más de recompensas que el sistema de Logros de la Xbox 360. En *Metroid,* las mejoras de armas son más que simples juguetes más grandes y mejores: ofrecen una solución elegante al problema del ritmo, abriendo nuevas zonas y posibilidades, con lo que el constante volver atrás se convierte en una delirante y emocionante búsqueda del tesoro. Los puntos de jugador son una cosa, pero una morfosfera es otra muy distinta: ¿dónde la usarás?, ¿y cómo? Este juego necesita que le prestes atención, que recuerdes dónde estaba aquel hueco por el que ahora tal vez puedes pasar.

Nada de todo esto es nuevo para *Metroid Prime,* claro está, pero mientras los Zelda y Mario recientes han empezado a sucumbir bajo el peso del cúmulo de mecánicas y tradiciones de su historia, *Prime* no usa trucos viejos porque tenga que hacerlo, sino porque es capaz de hacerlos funcionar; y rechaza sin remordimiento los que no puede usar. Sobre el papel, no debería ser especialmente emocionante un juego que te ofrece las cosas poco a poco y donde debes volver a visitar las distintas zonas, pero cuando los resultados están tan bien juzgados y no son emocionales como este, son tradicionales a la vez que revolucionarios. La devastación nunca ha sido tan colorista, la exploración en solitario pocas veces ha sido tan estimulante y nunca ha sido tan apasionante un juego que pone a prueba la paciencia y la concentración por encima de casi cualquier otra virtud.



La convulsa gestación de *Prime* despertó la desconfianza en los fans de la serie, pero el resultado fue brillante

"Fresco, atmosférico y poco habitual".
Edward Jones

"Tanto expansivo como alienígena, pero no intimidatorio. Los entornos vivos de *Metroid Prime* me maravillaron durante las tres veces que lo jugué. La melodía de Phendrana sigue poniéndome los pelos de punta cada vez que la oigo. El juego consiguió engancharme de verdad y lo aprecio como una obra de arte inmaculadamente presentada".
Adam Vincent

"Como un extraño cubo de Rubik que alinea un bloque de color tras otro, te hace seguir jugando hasta que resuelves todos los colores, entonces te das cuenta de que ya es de día y que no has dormido bien en dos semanas".
Harri Granholm



PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: RETRO STUDIOS

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO



Es un juego moderno en muchas maneras. Rápido, visualmente complejo, posee toques cinematográficos y sofistificación narrativa. Era un título que utilizaba todos los recursos de su tiempo, del año 2003. Pero ninguno de éstos hace que este regreso de *Prince of Persia* sea tan fuera de serie. Lo que lo hace tan inusual y fascinante es su sentido de la nostalgia. Y no es precisamente nostalgia por el *Prince of Persia* original. *Las Arenas del Tiempo* ofrece tributo al austero clásico de Jordan Mechner producido en 1989: presenta al romántico héroe de *Las Mil y una Noches* y se centra en animar suavemente en todos y cada uno de sus movimientos al borde de abismos y trampas. A pesar de incluir el original como un extra desbloqueable, no abusa demasiado de la reputación de la serie. Esa nostalgia produce que, aunque no toca apenas la herencia del pasado, es atrevidamente neo-retro.

Las Arenas del Tiempo recuerda que, hace mucho, mucho tiempo, hubo una época en la que los juegos iban de correr y saltar. El título transporta al jugador a la edad de oro de los plataformas, un género que, en 2003 (y gracias a los interminables híbridos), había mutado hasta casi no existir. *Las Arenas del Tiempo* mezcla acción, aventura, lo mejor del combate en tercera persona y unas secciones de plataformas marca de la casa interrumpidas sólo por las luchas con espadas, mucho menos frecuentes aquí que en los dos capítulos posteriores. Pero la base en estos saltos imposibles era el ritmo, dejar fluir al príncipe correctamente entre paredes, bordes y cortinas para que desplegara sus habilidades acrobáticas y así trasladarse de un punto A a un casi imposible B. Era un juego en el que necesitabas estrujar tu cerebro para solucionar puzzles espaciales en 3D y aprovechar con siniestras maquinaciones todos los elementos del escenario y después tener mano firme para esa sucesión de saltos. Era un juego en el que el corazón se te salía por la boca cuando pisabas el borde de una cornisa o te descolgabas por un abismo, o corrías por la pared unos segundos. Su ritmo hipnótico te traía al recuerdo viejas sensaciones mientras veías a tu príncipe plasmar a la perfección esos movimientos imaginarios que habías diseñado. Recuerda a las hazañas de grandes referentes en las plataformas como *Mario 64* y *Tomb Raider*.

RECUERDA QUE HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO, LOS JUEGOS IBAN DE CORRER Y SALTAR, RECUERDA LA ÉPOCA DORADA DE LOS PLATAFORMAS

Puede que sea un *revival,* pero no es un título de mecánicas obsoletas; irónicamente, fue la Daga del Tiempo la que introdujo suficiente novedad para erradicar cualquier posible crítica en ese sentido; permitía hacer retroceder el tiempo. Con ella la dureza de los castigos que el propio juego aplicaba a saltos fallidos o a una mala combinación de botones se evitaba haciendo que la acción volviera al momento anterior al fatal error. Sin esta incorporación *Las Arenas del Tiempo* sería tremendamente frustrante. Sólo pulsa un botón e inténtalo de nuevo. Eso es lo que a todos los jugadores les gustaría hacer y es lo que Ubisoft Montreal hizo.

Este nuevo *Príncipe de Persia* es una referencia al pasado de muchas otras formas, no necesariamente conectadas al ocio electrónico. Ofrece una oportunidad de disfrutar con algo muy similar a una película de 1930, o con un viejo libro de aventuras. Y, como no, también está el romance; incluso una escena de amor, un guión rico en momentos de alegría, tristeza y sed de justicia, y un entorno de profunda belleza arábica, con su sinuosa arquitectura, vegetación, bronce y luz. Hasta el ligero efecto borroso de la cámara recuerda a las viejas series de televisión. El romanticismo a la antigua de *Las Arenas del Tiempo* es increíblemente difícil de ver en los videojuegos, y en estos días, es más complicado verlo fuera de ellos. Es una de las razones por las que el título supone una bocanada de aire fresco. Y todavía hay un sentido más en el que este regreso del *Príncipe de Persia* vive en el pasado: su historia. La narración en pasado de boca del propio príncipe –embellecida por comentarios como "No, no sucedió así" cuando mueres– refuerza el sentimiento de cuento de *Las Mil y una Noches* y golpea duro al resto de videojuegos, centrados en contar historias siempre en presente. Pero es mucho más que un concepto para dar atmósfera. Se revela como una pieza crucial para el propio guión y su preocupación por los viajes en el tiempo. En cierto punto, el juego alcanza ese momento en el que el príncipe está contando la historia que acabas de jugar, pero no reventaremos lo que sucede a continuación.

Al final es un título enteramente satisfactorio, con melancolía hacia todo lo que se ha perdido antes. Aunque la historia en sí misma tiene más de cliché que de clásico, *Las Arenas del Tiempo* pliega su historia interactiva a las situaciones en las que su protagonista salta acrobáticamente, corre por muros y da volteretas imposibles. Es un juego de los de "érase una vez", una cápsula del tiempo y un cuento de los que se siguen contando generación tras generación.



No harás nada si machacas botones sin el ritmo adecuado, sobre todo con los picos de dificultad de la lucha con espadas

"Yanis Mallat y su equipo crearon unos escenarios preciosos y una suntuosa mecánica de juego. Pero la razón por la que los aficionados lo jugarán dentro de 50 años es porque nadie más entenderá el potencial de la narrativa en los videojuegos como Jordan Mechner".
Chris Baker

"Aunque pasó desapercibido en un primer momento, *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* es probablemente el plataformas más importante de esta generación, de la misma forma porque *Mario 64* lo fue de la anterior".
Adam Gellaty

"Este juego reactivó mi pasión por los videojuegos en una época en la que ninguno lograba motivarme. Parecía el sucesor espiritual de *Tomb Raider* gracias a su libertad de movimiento y accesibilidad en el control, junto con un amplio número de novedades sobresalientes aplicadas al género y una localización e historia verdaderamente interesante".
Grace Kelly



PLATAFORMA: GC, PS2, XBOX **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT
ESTUDIO: UBISOFT

25

SIMCITY 2000



Que el venerable segundo *SimCity* esté en esta lista, no el *3000* ni el más reciente *4* no se debe sólo a una visión nostálgica subjetiva. Aunque siguen siendo buenos juegos de por sí, cada capítulo sucesivo tenía una nueva capa de complejidad que se alejaba cada vez más del núcleo central de construir ciudades y se convertía en algo cada vez más inaccesible para cualquiera que no conociese bien las entregas anteriores. Nadie quiere ser un alcalde que decida las rutas de recogida de basura, pero todo el mundo quiere ser un alcalde que crea grandes bloques de viviendas en un abrir y cerrar de ojos. 2000 es el juego en el que jugar, si a sus habitantes no les gustaba la ciudad. Era Fantasía a gran escala, aunque cuadriculada, dando vida a las cuestiones mundanas para que bailasen a tu ritmo. Un logo de Maxis anterior a *Los Sims* en la pantalla de carga anunciaba que la desarrolladora hacía "juguetes de software"; y *SimCity 2000* era la mayor realización de esa promesa técnica tan atractiva.

De hecho, parte perdurable del atractivo del juego era que no se avergonzaba de su calidad técnica. Los titulares de los periódicos te informaban de tu progreso mediante titulares sin sentido ("Emperador infiltrado", "reclutado abogado", "Mascota ávida"). Había una opción para

NADIE QUIERE SER UN ALCALDE QUE DECIDA LAS RUTAS DE BASURA, PERO TODO EL MUNDO QUIERE SER UN ALCALDE QUE CREA BLOQUES DE VIVIENDAS

y no hacer el trabajo duro, lo dirigía todo.

Aún así, *SimCity* es el juego que, junto con *Civilization,* marcó la parada en la que se bajaron los juegos para PC y se dirigieron hacia una dirección un poco diferente en el autobús de la diversión. Sí, hizo visitas ocasionales a las consolas (hace poco a la DS), pero es más que evidente dónde está su hogar. Incluso en esta cosecha del 93, resulta inteligente, es difícil y se basa en matemáticas y geografía, y no en reflejos y adrenalina.

Pero nunca era demasiado serio; era un extraño placer ver los fríos números detrás de todo pintados con unos enérgicos 256 colores. Cuando ponías el último trozo de carretera aparecían coches pequeños y entonces surgían las casas, que crecían en poco tiempo, como si se tratase de una colonia de insectos. Unas vías del tren bien colocadas ofrecían límites animados alrededor de tu metrópolis. Los edificios cobraban vida cuando les llegaba la electricidad, o se volvían grises y morían que un robot gigante del espacio destroce la ciudad. Los códigos secretos "SODOM" y "GOMORRAH" activaban casi el Apocalipsis. Llegados a cierto punto, podías comprar con grandes cantidades de dinero reactores de fusión y las Arcologías, asombrosas ciudades dentro de las ciudades con biocúpulas. Una voz tranquila y robótica de mujer anunciaba el inicio de un nuevo juego, y Maxis se rebelaba contra el idioma nerd tan usado e incomprensible, metiendo sus frases en la mayoría de sus juegos desde entonces. *SimCity 2000* sabe que no mola, y eso hace que mole.

Mantiene su ingenio pese a la edad. A sus 14 años sigue siendo muy difícil; sus reglas básicas se dominaban pronto, pero controlar el constante crecimiento urbano y las repercusiones de cada cambio era algo muy diferente. Un mal cruce de carreteras entorpecía el tráfico, con lo que las fábricas se quedaban sin personal y los zoos sin visitantes, y un generador muy cercano a un suburbio provocaba que la exigente clase media se quejase de una ligera niebla tóxica. Y siempre, siempre, la constante hemorragia de dinero, por culpa de los incansables ladrones de mantenimiento, mejora y expansión. Hacer trampas era casi una necesidad hasta que dominabas su estilo; por eso, la contraseña para tener mucho dinero es tan simple como "IAMACHEAT" ("soy un truco"). Maxis entendió que no toda la humanidad era tan inteligente como su juego, y por eso se pone a nuestro nivel con una sonrisa irónica y con un guiño.



Los escenarios de *2000* eran tremendamente complejos; es normal dadas las numerosas variables que intervenían

Sorprendentemente, sigue siendo tan hipnótico cuando lo disfrutas con dinero infinito como cuando lo haces honradamente. Tener recursos sin límites es un placer diferente pero igual de satisfactorio al de sobrevivir y tener éxito contra probabilidades inexorables. *SimCity* no es un juego de ganar o perder; por eso, hacer trampas, de alguna manera, no es hacer trampas. En cualquier caso, importa poco, de verdad. Aquí hay un precedente que pocos juegos de gestión han seguido; calidad, no cantidad. No es cuánto hay, sino cómo se lleva a cabo.

Parece poco probable que los juegos de gestión lleguen a alcanzar este sello de identidad otra vez. Llegó antes de que las editoras se diesen cuenta de lo que era el atractivo de las masas, y sobre todo antes de que EA pensase que *SimCity* tenía que ser empaquetado en un nuevo embalaje cada pocos años. Supone un salto tan enorme con respecto a su título anterior que apenas son comparables, y conseguir un cambio semejante otra vez parece casi imposible. Aún así, EA está intentándolo; está a punto de salir una quinta entrega, *SimCity Societies,* de Tilted Mill, responsable del reciente y lioso *Caesar IV.* Sin los talentos de Will Wright y Maxis en la ecuación, y con el único objetivo claro de lograr la fama comercial de *Los Sims, Societies* hace pensar que no se le permite a *SimCity 2000* seguir plantando su semilla en las nuevas generaciones de juego. Por ahora no hace falta; sigue siendo tan viril como siempre por sí mismo.

"El aspecto que el *SimCity* 2D tenía en tu imaginación, con bellos gráficos 3D y montañas de detalles. Jugué pocas veces sin hacer trampa pero siempre me imaginé que si fuese alcalde encontraría formas "no oficiales" de conseguir tener más dinero en mis manos, así que en realidad, ¡sólo lo hacía más realista! Al menos eso me decía a mí mismo".
Roy Ware

"El rey de los juegos de estrategia y el mejor título de Will Wright hasta la fecha. (Posiblemente, hasta que llegue *Spore)*".
Jason Halliwell



PLATAFORMA: MAC, PC **DISTRIBUCIÓN:** MAXIS/EA
ESTUDIO: MAXIS

26 ADVANCE WARS



Resulta difícil determinar cuánto influye a la hora de apreciar *Advance Wars* el hecho de que haya sido el primero de la serie *Wars* de Nintendo en llegar a Occidente. El juego para GBA de 2001 supuso un impacto inesperado (un juego de estrategia militar por turnos de Nintendo, ni más ni menos) aunque llegó con un desarrollo de 13 años a sus espaldas. Intelligent Systems ha estado realizando estos juegos, casi desconocidos fuera de Japón, desde *Famicom Wars* en el año 1988, y ya habían visto la luz dos versiones para consolas domésticas y tres entregas para Game Boy. *Advance Wars* y sus continuaciones cogían desarrolladoras, aparte de Intelligent Systems, se dieron cuenta de lo idónea que resultaba para jugar mientras ibas de un lado para otro: No hay presión del tiempo, puedes interrumpir la partida en cualquier momento, es fácil tener a varios jugadores en una sola máquina y es tan flexible que puedes jugar cinco minutos o centrar tu atención durante un vuelo de ocho horas. Fue una revelación. Intelligent Systems lo complementó con una interfaz sublime, directa y muy rápida, GBA puso la pantalla grande y colorida que podía cargarse de información del mapa, y ya estaba listo.

Bueno, no del todo. Si hay algo en lo que destaque *Advance Wars* es la terreno. Esto se convierte en algo particularmente evidente al estar bajo la niebla, donde *Advance Wars* cuenta con una de las aplicaciones del concepto más sofisticada (pero sencillo) de dominar de todo el género de la estrategia. El uso de puntos elevados y de cubrirse en los bosques puede convertir a un simple turno en un enfrentamiento complejo merecedor de que lo observes eternamente.

Demasiado raro entre los juegos de estrategia, el diseño de *Advance Wars* se adapta sin problemas tanto a escenarios con objetivos en los que las unidades ya están desplegadas como a los más tradicionales modos de captura, construcción y enfrentamiento. Estos últimos posiblemente tengan más vida en el multijugador y en los mapas de Sala de Guerra (la búsqueda de la mejor puntuación se ha convertido en la obsesión de más de un jugador). Pero *Advance Wars* tiene habilidad para ofrecer escenarios concisos, intrigantes, espectaculares y a veces incluso cómicos. Todo eso lo hace accesible para el novato de la estrategia.

La complejidad y sutileza que las ideas de Intelligent Systems pueden aunarse en una simple cuadrícula de 10x15 es una lección en la economía de diseño de juegos que pocos pueden ignorar. Además, en una Game Boy Micro, *Advance Wars* es un auténtico líder del género y consumidor de vidas, un juego de alto caché que puedes llevar en la palma de la mano. En ocasiones, menos es más.

INTELLIGENT SYSTEMS LO COMPLEMENTÓ CON UNA INTERFAZ SUBLIME, DIRECTA Y MUY RÁPIDA, GBA PUSO LA PANTALLA GRANDE Y COLORIDA

incluso algunos de los mejores mapas de sus predecesores. Oportunidades como ésta no se presentan a menudo: la posibilidad de disfrutar de un juego fresco y con un nuevo envoltorio, que ha sido objeto de más de una década de mejoras por parte de una de las desarrolladoras con más talento que colabora con Nintendo. Casi nada. Normal que pareciese perfecto.

Sin embargo, la experiencia posterior sugiere que no se trata de una imagen distorsionada. *Advance Wars 2* y *Dual Strike* no añadieron nada, aunque el cielo sabe que lo intentaron. Tampoco pudieron estropearla, y son juegos excelentes y sólo un poco despreciados. Pero sigue sin haber quien le tosa al primer *Advance Wars,* punto álgido de la serie y uno de los pocos juegos de esta lista o de cualquier otra que es imposible imaginar mejorado.

En parte se debe a una sinergia extraña entre hardware y software. Si la estrategia por turnos estuvo a punto de morir a principios de siglo es porque pocas



El estilo gráfico de *Advance Wars* era idóneo para la plataforma que lo acogía, pero su atractivo va más allá

presentación. El golpe de genialidad de Intelligent Systems con este renacer de la serie (algo que, por encima de todo, le llevó al éxito internacional y a ser accesible a más público) fue conseguir lo que parecía imposible, que la guerra fuese bonita y la estrategia genial. Cada aspecto artístico está muy bien juzgado: el atractivo limpio de los personajes manga; los diseños de los vehículos, juguetes retro-futuristas irresistibles, que se mostraban con una ilustrativa escena de vídeo en cada enfrentamiento; los iconos de las unidades en el mapa que reunían un gran encanto y carácter en un puñado de píxeles; el emocionante dinamismo de la contienda. Es todo lo que no son los juegos de estrategia: inmediato, lleno de vitalidad y de energía.

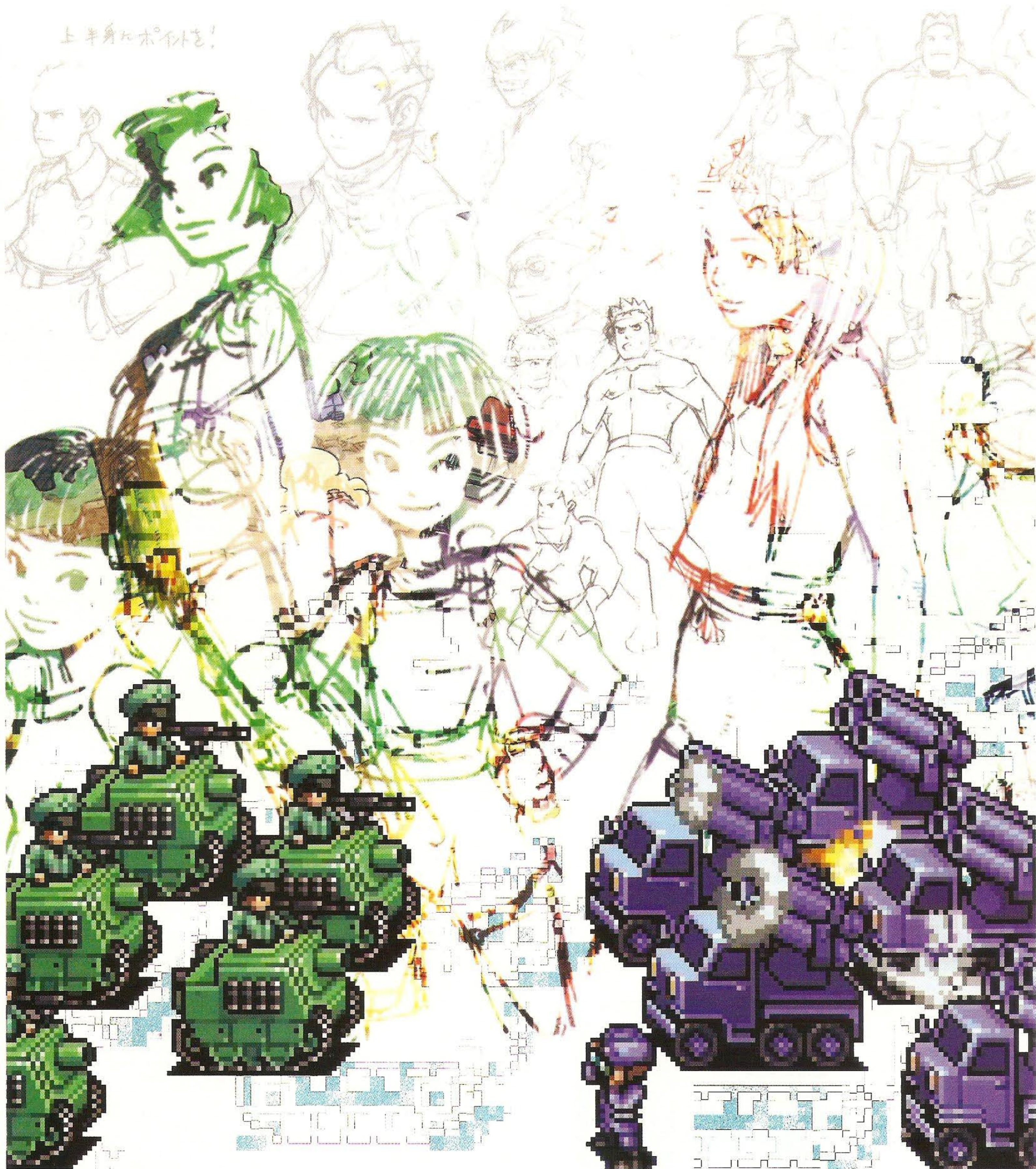
Del balance entre las unidades de tierra, mar y aire, sus rangos y sus puntos fuertes y debilidades, sólo se puede decir: "perfecto". *Advance Wars* coge el piedra-papel-tijera y lo explota en una red compleja de unidades que, de algún modo, siempre cierran un círculo, como caza-helicóptero-tanque-lanzacohetes-crucero de batalla-caza. La interacción según la posición de unidades directas e indirectas es exquisita, y el estricto formato de cuadrícula representa este sistema tan inteligente con total claridad. *Advance Wars* reconoce su gran deuda con el juego más grande de estrategia militar, el ajedrez.

Lo que quizás coja más por sorpresa es la profundidad de la ventaja táctica que se puede arrancar de las propias reglas del

"Poco más puedo decir de este juego dado que EDGE ya lo ha dicho a la perfección: las reglas más refinadas desde el ajedrez". Nathan Brown

"Una perfección que no se puede mejorar por más que se invierta tiempo en desarrollo". Leo Tan

"He perdido horas de mi vida jugando a este título durante las vacaciones. Las estrategias disponibles para las diferentes unidades están perfectamente calibradas, y el elevado número de mapas ofrece horas de diversión. ¡La guerra nunca fue tan agradable!". Ben Bulbeck



PLATAFORMA: GBA **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: INTELLIGENT SYSTEMS

27

REZ



Rez es un viaje a lo más recóndito de la mente de su creador; imagínate un documental de National Geografic dentro de tu cerebro. Desorientador y vertiginoso. Algo loco, tal vez. Fascinante e intenso. Y pensar que esta expedición de Tetsuya Mizuguchi sobre una rareza espacial salió de un juego de coches... Pero la abstracción sinestésica audiovisual de *Rez* está tan lejos del hiperrealismo de Sega Rally como es posible. Quizás sea porque, cuando se lanzó el juego, la acogida de la crítica fue desde el fervor incondicional a la sorpresa confusa.

O tal vez sea porque *Rez* es una experiencia en la que el todo es más grande que la suma de sus partes. Esas partes –la mecánica que reside en el juego– no son más que los simples y restringidos componentes de cualquier shooter sobre raíles. Si hablamos del guión, lo más cercano sería *Tron,* con una IA capaz de sentir y sufrir las consecuencias de un episodio de desorden emocional. Únicamente dos botones controlan las acciones de tu personaje, que se torna inexorablemente más y más complejo a medida que cruza los sucesivos cortafuegos: mantener presionado un botón te permite fijar hasta ocho blancos, y al soltarlo abres fuego. El otro botón desata una bomba que acaba con todo lo que haya en la pantalla.

Cuando lo pruebas, y como comprensiblemente concluyeron muchos periodistas, *Rez* no añade a la humanidad mas que *Space Harrier, Panzer Dragoon* y *After Burner.* Pero el título de Mizuguchi te permite transportarte a la fusión única de sonido, visión y energía, con estos raíles por los que te desplazas, que son tu guía en los infinitos y envolventes planos abstractos por los que discurre la acción y que están repletos de ondas sonoras y cegadores efectos pirotécnicos. Y eso hace que *Rez* sea una experiencia difícil de cuantificar. El resto de críticas llegaron sin duda por las altísimas expectativas de su creador.

Aunque era lo suficientemente razonable llamar a un juego como si fuera un tema de música underground, Mizuguchi fue más allá al dedicar su trabajo a la figura del pintor abstracto ruso Wassily Kandinsky. Incluso admitió una inspiración en la sinestesia (que consiste en atribuir a uno de los sentidos propiedades de otro). Fue suficiente para inspirar toneladas de comentarios pretenciosos, y para inspirar la ambivalencia de algunos críticos. De demasiados críticos.

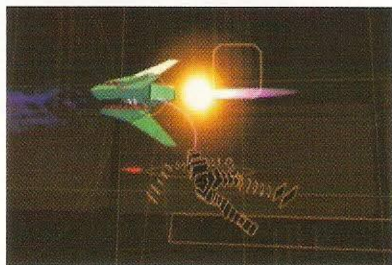
TE PERMITE TRANSPORTARTE A UNA FUSIÓN ÚNICA DE SONIDO, VISIÓN Y ENERGÍA, CON ESTOS RAÍLES POR LOS QUE TE DESPLAZAS Y QUE SON TU GUÍA

Quitando estas desilusiones de su grandeza intelectual y sensorial, *Rez* es brillante sin duda. Lo más importante es que si escoges ignorar esta faceta pseudocerebral, y si no te importan lo más mínimo los nexos de unión con cierto pintor ruso, y si tampoco te convencen las explicaciones neurológicas de Mizuguchi, incluso si te olvidas de todas estas influencias, *Rez* proporciona una diversión que pocas veces se ve en un videojuego. Y eso sucede porque *Rez* proporciona una alegría poco frecuente. Y de eso van los mejores videojuegos.

De entrada, es bonito sonora y visualmente. Posee una belleza atemporal que trasciende la transición a un procesador más potente o a la alta definición. Su banda sonora, inconstantemente constante, responde a tus acciones sobre los exquisitos y planos paisajes, que transforman simples abstracciones en espacios densamente poblados con actividad visual. Tu protagonista se transforma desde una ameba a una esfera de pura energía según se acerca al deslumbrante nivel final, que destaca un diseño fractal apilando elementos típicos del género de la ciencia ficción y una estructura alienígena.

Todo ello con el sonido de fondo, brillante y espectacular, de las composiciones de Adam Freeland, la culminación de un viaje musical que va desde Keiichi Sugiyama a Joujouka vía Ken Ishi. Más importante aún, el juego nunca deja de ser divertido, y en retrospectiva, es fácil de ver que la estructura de raíles sigue estando vigente. Desde el principio al final trascendental, *Rez* está equilibrado con inteligencia, y los combates con los jefes finales son, sin excepción, magníficos, abriendo camino para el fenomenal clímax del juego. Por ejemplo, existe una flor de loto gigante, que emplea un ataque caleidoscópico al florecer; o un gigantesco coloso, que lanza partículas antes de colapsarse en un *in crescendo* ígneo; o la misma Eden, prisionera sin ayuda en su núcleo al estilo de la Estrella de la Muerte. Todos son hipnóticamente seductores; la conclusión lógica del estilo shooter tan pulido que aporta el título.

Quizás lo más importante es que *Rez* tiene mérito en su análisis intelectual. De hecho lo sitúa por encima de la gran mayoría de videojuegos. Pero, más que eso, es un logro de la imaginación que puede ser comparado en los mismos términos con cualquier otro tipo de expresión artística. Es un testamento creativo y un tributo a la originalidad que sólo podía firmar un autor tan brillante.



Hay varios paralelismos con shooters anteriores de SEGA, pero el lenguaje visual de *Rez* es todo rúbrica propia

"Una experiencia diferente al resto. Una gran sinergia entre música e interacción".
Ian Maw

"Pura acción arcade fundida con esa vieja joya conceptual de la sinestesia. Unos gráficos perfectamente encajados en la ambientación del juego, que nunca envejecerán y que nunca podrán mejorarse en nuevas generaciones. El intenso Direct Assault es uno de los mejores modos de toda la historia del género, capaz de hacer que termines el juego en una sentada".
Stuart Wetherell

"La combinación perfecta entre luz y sonido. Tan difícil de explicar como de criticar".
Sordel



PLATAFORMA: DC, PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (UGA)

PERFECT DARK



En ciertos aspectos, *Perfect Dark* ha envejecido bastante mal. El framerate sufre de ciertos tirones, los visuales tienen cierto efecto blur y el control echará para atrás a los que se han acostumbrado a los dos sticks de los FPS modernos de consola. Y todo es porque el juego fue tan ambicioso que a veces acaba restringido por los recursos del hardware de la N64. Pero logró que los usuarios lo comprendieran y lo perdonaran, convirtiéndose en uno de los mejores shooters para consola, que incluso contó con un capítulo bajo par en la 360. Por ello, y por su edad, sigue teniendo pocos rivales. Se planteó como una continuación no oficial de *GoldenEye 007,* y cambió a Bond por una esbelta fémina llamada Joanna Dark, construyendo un mundo nuevo de acción e infiltración lleno de conjuras. Y si pensaste que era poco probable encontrar a un agente secreto con debilidad por el Martini y las buenas mujeres y propenso a pasearse por ciudades extranjeras en tanque, *Perfect Dark* fue más allá presentando no una, si no dos razas de alienígenas. El bando del Instituto Carrignton contaba con los Maians, de color gris y buena gente. Enfrente estaban los Skedar, unos malvados extraterrestres capaces de cambiar de forma y a las órdenes de la Corporación dataDyne, que incluso tiene su propia web.

Rare también introdujo un humor bastante tonto (cuyo exponente es el alien llamado Elvis), que más tarde explotaría en una fórmula mucho más adecuada e irreverente en *Conker's Bad Fur Day,* aunque en *PD* obtuvo división de opiniones. Los críticos quedaron más impresionados por la amplitud de la campaña individual, que te transporta por exóticos escenarios a lo largo y ancho del globo. Desde la central de dataDyne a un Chicago futurista, pasando por villas, laboratorios, bases aéreas, el Air Force One, naves alienígenas y de vuelta al Instituto Carrington antes de pisar las ruinas Skedar. Todas de las misiones de *Perfect Dark* son pequeñas clases magistrales de diseño en videojuegos.

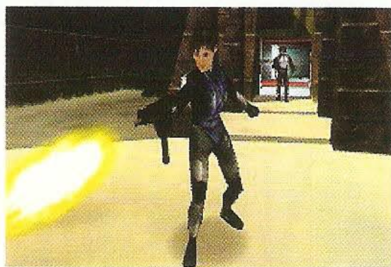
DESDE LA CENTRAL DE DATADYNE A UN CHICAGO FUTURISTA, TODAS LAS MISIONES SON PEQUEÑAS CLASES MAGISTRALES DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Cada una de ellas denota elementos comunes con *GoldenEye:* la mezcla de acción y sigilo, diferentes objetivos a lo largo de los tres niveles de dificultad, el uso de aparatos tecnológicos para facilitar la vida, y una serie de niveles desbloqueables así como trucos al final del juego. Se construyó sobre el motor de *GoldenEye,* con lo que los jugadores tenían un abanico de opciones similar, desde asomarse desde una esquina a disparar a las luces. La IA de los enemigos se mejoró y sigue siendo convincente hoy día, mostrando cooperación los unos con los otros o acciones como coger las armas de los colegas caídos. Y, aunque puede costar creerlo ahora, el juego incluyó un modo de gráficos en "alta resolución" al incorporar el Expansion Pack a la N64. Por si 17 excelentes misiones individuales no eran suficientes, se incluyeron unos mini-retos en la zona de entrenamiento. Hay más armas en *Perfect Dark* que en casi cualquier otro juego, incluyendo el arsenal convencional de pistolas, recortadas, ametralladoras y lanzamisiles, junto con otras de inspiración más exótica como el super rápido Cyclone, o la ametralladora portátil, que se puede colocar como una torreta autónoma que hace las veces de centinela o la pistola psicótica, que hace que los enemigos se ataquen los unos a los otros.

La joya de la colección sin duda es el FarSight XR-20, con un visor de rayos X y cuyos proyectiles atraviesan cualquier superficie hasta impactar en el blanco. Otra de las innovaciones que aportó la serie fueron la visión nocturna, los infrarrojos y los rayos X. Y después vienen los gadgets, como la cámara espía, que se puede usar para grabar hologramas o configurar como bomba espía, que puede tanto dañar como crear distracciones en combate, e incluso como DrugSpy, que lanza tranquilizantes a los enemigos. El camuflaje hacía a Joanna temporalmente invisible, mientras que el Combat Boost anticipó el concepto de Bullet Time en los videojuegos, prediciendo lo que posteriormente incorporaría *Max Payne.* De hecho, *Perfect Dark* fue visionario en muchos otros elementos que después desarrollaron shooters como *Halo* o juegos de espionaje como *Splinter Cell,* y otras que no llegaron nunca a ver la luz, como el *facemapping* que se pretendía incorporar a través de la Game Boy Camera.

Y, como *GoldenEye,* todas estas innovaciones se pueden apreciar en el extenso repertorio de opciones multijugador, incluyendo cooperativo mediante pantalla dividida y el modo counter-op, en el que un jugador va controlando a diferentes enemigos. Además, proporcionaba soporte para ocho bots y cuatro jugadores humanos en 16 mapas, con variantes como deathmatch y el rey de la colina. Algo revolucionario en la época y que ahora se ha impuesto como una norma en los FPS contemporáneos. Es también muy personalizable, permitiendo que los jugadores ajusten multitud de factores como la colocación de las armas o el tipo de IA.

Perfect Dark fue en su lanzamiento el shooter en primera persona más completo que había visto la luz, y aún lo sigue siendo de muchas formas. Se diseñó con tanta gracia y elegancia que las caídas de su frame rate e imperfecciones gráficas difícilmente suponen una intrusión en el concepto jugable que proporciona.



Quitaron la tecnología para capturar la cara del jugador, pero un ex-redactor de Edge aparece como uno de los malos

"Me gusta pensar que muy pocos ven a *Perfect Dark* como un *mod* de ciencia ficción para *GoldenEye.* Me ha proporcionado las mejores experiencias multijugador que he tenido".
David Edwards

"Era como un *GoldenEye* del futuro, pero podías perderte en su multijugador durante semanas. Además, podía entrenar mi pésima puntería con el stick y combinar la cabeza de Shigeru con el cuerpo alien de Elvis en la pantalla de selección de personaje. Lo tenía todo".
Adam Vincent

"*GoldenEye* era imbatible. *Perfect Dark* lo batió".
Andrew Hatcher



PLATAFORMA: N64 **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: RARE

29

DEUS EX



JC. Denton era sólo un nombre en clave. El protagonista de *Deus ex*, con sus gafas de sol, tenía en realidad tu nombre. Los mails de tus amigos más cercanos usaban tu nombre real aunque durante las misiones te llamaran JC; un buen concepto para permitir que los dobladores te hablasen con naturalidad sin robarte tu identidad. Pero el transplante de personalidad a JC. Denton es más profundo a medida que juegas. Improvisa tus diálogos, adivinando tu actitud con la gente con la que hablas, pero es lo suficientemente evasivo como para permitirte cambiar de opinión. Por muy grave que sea su voz, ese tono amable e inquisitivo lo convierte en un héroe poco habitual, muy bien hablado, filosófico e inteligente, en el que resulta muy fácil convertirse.

Los personajes conocen a JC. cuando empieza el juego, pero nadie sabe lo que puede hacer. No tiene un pasado significativo o recuerdos porque *tú* no estabas allí; el juego no puede adivinar lo que podría hacer de la misma forma en que no puede saber su nombre. Si tu hermano, más tarde, aplaude tu profesionalidad o critica tu locura ("¡Eres un auténtico burro!" son sus palabras), dependerá de tu personalidad más que de la de JC.

La historia, que en el año 2000 buscaba ser un juego divertido, sin más pretensiones, tiene mucho más en su interior al verlo con ojos modernos. Ion Storm Austin excluyó el World Trade Center del cielo de Nueva York (para ahorrar texturas) sin saber que un ataque terrorista las destruiría poco después. Acabas trabajando para un grupo terrorista que decapita la Estatua de la Libertad con explosivo; una carnicería de cobre que sirve ahora como cuartel general de la unidad antiterrorista a la que traicionas y acabas destruyendo. Y es extraño que haya referencias hasta a un brote mundial de gripe aviar que surgió poco después de empezar el milenio.

Estas cosas poco agradables, impensables en un juego actual, chirrían al principio, al compararlo con la absurdez de las historias de los Illuminati y los espectros FEMA. Pero poco a poco se diluye la diferencia entre ficción que se hace realidad, ficción que se cumple en parte y ciencia-ficción pura. Porque la locura que acaba cambiando el mundo siempre parece algo absurdo, hasta que ocurre.

PARA CADA SITUACIÓN NECESITAS UN PLAN, PORQUE JC CARECE DE LOS LUJOS QUE TIENEN LOS HÉROES: PUNTERÍA, RESISTENCIA Y UNA MORAL BIPOLAR

Más que simplemente perdurar, lo que hace que *Deus ex* siga siendo emocionante hoy día es lo mucho que consiguió hacerte sentir como un agente secreto. Bastantes juegos te dicen que eso es lo que eres y luego te ponen un rifle de asalto en las manos y sólo te piden que abras fuego. *Deus ex* se mantuvo firme en su promesa, y a menudo te metía en situaciones que no podían resolverse con la acción directa. Para cada una necesitas un plan, porque JC. carece de los tres lujos que suelen tener los héroes de juegos: puntería, resistencia y una moral bipolar. Es un inútil con el rifle, suele perder brazos, piernas o incluso la vida con una sola herida de bala, y las voces en su cabeza no se ponen de acuerdo sobre a quién puede matar. Es tu deber compensar estas poco adecuadas características.

La moralidad de tu misión es que hasta que rechaces matar a un terrorista desarmado (y escuchar la justificación de JC. de tu decisión) no te darás cuenta de que haberlo hecho hubiese sido ilegal. La autoridad a la que estás acostumbrado de repente se ve minada, y acabas planteándote cuestiones muy profundos, como si tienes derecho a seguir tus órdenes sin permiso. El juego se descuidó a la hora de distinguir entre dejar inconsciente y matar, pero testimonia lo mucho que impactó la lógica del título el que muchos jugadores siguen insistiendo en esto actualmente.

Mientras, la exagerada falta de puntería de JC. (casi cómica) con las armas de fuego básicas te daba una mayor responsabilidad para conseguir el éxito en el combate. Por una parte, probablemente apuntarías así en la vida real, pero, por otra, significaba que tenías que elaborar estrategias para cada situación. Tenías que asegurarte de que, una vez te hubiesen visto, estabas lo bastante cerca para asegurarte que acertabas un tiro en la cabeza. A menos que hayas mejorado la habilidad de tu pistola de forma espectacular, eso significaba casi un disparo a quemarropa. Es fácil con un solo enemigo, dado que el campo visual era muy limitado, pero de haber alguno más necesitabas algún tipo de estrategia. Fumigarle con un extintor en los ojos, una mina de proximidad escondida en el panel de alarma, o una torreta reprogramada justo en la esquina. Superar estos problemas con trucos, engaños y violencia improvisada es lo que supone ser un agente secreto y, lo que es más importante, está todo en tus manos. Ese es el quid de la cuestión: viviste y moriste por tu propia ingenuidad, pensando deprisa y arriesgándote. Por eso JC. no puede estar a la altura, por eso el inventario tiene que ser tan amplio, y por eso necesitas sentirte tú mismo en vez de un personaje predeterminado: el juego te pide más.



***Deus Ex*, potenciado por el motor Unreal, demostró ser más duradero que Ion Store, la marca del juego**

"Mostraba bordes poco pulidos, pero contaba con un gran potencial; un potencial del que te das cuenta y el potencial para un tipo de juego al que nadie ha llegado a acercarse".
Sam Barlow

"Una bella amalgama de William Gibson y The Matriz. Más profundo de lo que Half-Life podría llegar a soñar".
Jacob Turner

"El mejor diseño de niveles de la historia de los FPS convertía a cada capítulo en un mundo a revisitar y conquistar".
Cordel

"No puedo evitar tener la sensación de que la llegada de juegos como *Grand Theft Auto* y demás títulos ambientados en el presente, estamos perdiendo la noción de lo absorbente que puede ser un cuento de ciencia-ficción; sobre todo cuando es tan ingenioso como Deus Ex. Esperemos que juegos como Bioshock sigan usando la imaginación, no sólo bandas sonoras de hip-hop, para conseguir mantenernos entretenidos en el futuro".
Mark Glover



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EIDOS
ESTUDIO: ION STORM AUSTIN

30

SHADOW OF THE COLOSSUS



Si quieres convencer a alguien de que los videojuegos son un medio más para la expresión artística, equivalente a las películas o a la literatura, *Shadow of the Colossus* es el videojuego que debes poner como ejemplo. Su concepto central es lo suficientemente simple como para explicarlo y que los no jugadores lo digieran fácilmente: debes derrotar a una serie de titánicos enemigos para resucitar el alma de una chica.

Además, implica al jugador en la experiencia a través de secuencias de video que adaptan el efecto que transmite una película con gran solvencia. Después, te ves envuelto en una ficción de incuestionable riqueza temática y con fuerza emocional, cuya calidad artística está totalmente fundida con la experiencia jugable. La discusión que *Shadow of the Colossus* ha llevado implícita se debe a que se encuentra contenido en un recipiente con forma de videojuego y no en las páginas de un libro o en celuloide.

El renderizado de su mundo abierto y sus mecánicas de juego se fusionan para transmitir un sentido de lucha por la supervivencia. Aunque el final es agridulce, en la dureza de tu camino oscilas entre una profunda mezcla de determinación, agotamiento, resignación al final y pérdida. *Shadow of the Colossus* te convence de las duras privaciones que has soportado, sin hacer que el juego sea agotador de completar. Y lo hace de varias formas. Por encima de todas se encuentra la innovación más obvia: replantea el concepto de enfrentamiento con jefes finales, proporcionando una serie de 16 monstruosos titanes, cada uno de los cuales constituye por sí mismo un nivel, hablando en el idioma de los videojuegos convencionales.

TRAS ELIMINAR A CADA BESTIA, EL PROTAGONISTA VUELVE AL TEMPLO DONDE TODO EMPEZÓ SÓLO PARA LEVANTARSE Y SEGUIR CON SU MISIÓN

Que cada nivel se sustente con el mismo objetivo y la misma misión básica crea una repetición que complica la inmensidad de la tarea. Al final de cada batalla, y tras eliminar a la bestia, el protagonista vuelve, cada vez más desaliñado, a encontrarse en el templo donde todo empezó, sólo para levantarse y seguir con su misión, buscando al siguiente enemigo. El paisaje, una preciosa pero desolada península apartada de la civilización por una imponente cordillera, evoca un sentido de aislamiento total. No hay nadie que te ayude, ni nadie que te apoye en esta tierra abandonada. Sus ruinas arcanas están abandonadas, sólo pobladas por alguna lagartija o un grupo de aves.

Según atraviesas su entorno, normalmente sin ninguna incidencia durante minutos, no existe música, sólo el sonido del galope y los gritos de un águila lejana. Te sientes sólo e impotente frente a una tarea extraordinaria. Es un sentimiento que se exacerba todavía más cuando te encuentras cara a cara con tus oponentes, los colosos, cuyo tamaño contrasta con la expresión mecánica que transmiten; no son monstruos, sino vastas estructuras animadas. La labor de escalarlos para encontrar sus puntos débiles se ve facilitada por unos controles de sencilla elegancia, pero dan sensación de esfuerzo físico.

Las animaciones de Wander cuando se balancea para ascender a través del pelaje de la espalda de un coloso, o se agarra desesperadamente con una mano a una de sus protuberancias, proporcionan sensaciones que motivan al jugador a pelear cada ascenso hasta el último aliento. Pero, a pesar del agotamiento que supone, derrotar a un coloso proporciona una sensación de triunfo sólo en parte; sus últimos estertores te recuerdan que estás asesinando a una criatura única y majestuosa, y muchos colosos ni siquiera reaccionan hostilmente a tu presencia.

No es el único nexo emocional que percibes durante el juego. Cuando Agro, tu caballo, lucha con todo lo que tiene para salvar a su amo, se hace palpable el sentido del sacrificio del animal y su implicación con tu misión. Agro es mucho más que una montura; tiene personalidad en las escenas de video y vitalidad como para hacer que su control sea imperfecto. No siempre obedece. Hay momentos frustrantes, pero notar cómo Agro se resiste a algunas de tus órdenes le hace un compañero ideal.

Aunque no puede decirse que la chica que intentas resucitar se haya definido como personaje al principio del juego, tienes una conexión emocional con ella y con tu misión; intentas completar el círculo por ella. Y cuando tu destino se abre en el último momento, las emociones que experimentas cobran fuerza en la pantalla mediante la limitada interactividad de la que se ha dotado a la secuencia final –en la que intentas evitar lo inevitable– y en general, en todo el juego.

Shadow of the Colossus muestra su visión artística a través de tu papel como jugador, tu implicación activa, y sus diferentes temáticas –desolación, sacrificio y pérdida– todo ello con una factura preciosista y una gran profundidad y unidad. El resultado es sumamente persuasivo del valor cultural de los videojuegos, aunque nunca sacrifica el placer de la experiencia lúdica. Es una proeza impresionante, tan sorprendente como la odisea del propio protagonista.



Si esta lista se hubiera hecho pensando sólo en el valor artístico de los juegos, *SOTC* estaría en un puesto más alto

"Fui a recoger a mi novia del trabajo y allá donde miraba, sólo veía colosos; musgo por la carretera, ramas de los árboles, puentes o resquicios de su arquitectura. Observando a simples perros que paseaban por la calle podía ver cómo hombrecillos, con el arco en la espalda, escalaban su lomo. Vaya juego...".
AutoShop

***"SOTC* es uno de esos juegos en los que matar tiene un contrapeso emocional. Abrirse camino hasta esa marca que muestra el punto débil y levantar la espada con fuerza antes de asestar la puñalada, te hacía sentir culpable una y otra vez que repetías el proceso. No puedo encontrar otro juego que me haya hecho sentirme de esta forma; espero que no sea el último".**
VastikRoot



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE
ESTUDIO: SCEE

31

KATAMARI DAMACY



Se puede resumir cómo se juega a *Katamari Damacy* con una sencilla frase: giras una bola pegajosa por el escenario, recogiendo objetos que la hacen más grande, lo cual te permite coger objetos todavía más grandes. Pero para resumir la diversión y las sensaciones jugables que produce hacen falta cientos de palabras. Que un juego evolucione de forma tan agradable y que logre emocionar… ¿seguro que *Katamari Damacy* no ha hipnotizado a un público aburrido para que ignore que es un juego superficial y que se alimenta de una contínua repetición? No. Simplemente explota una fuerza que pasa a menudo inadvertida en los videojuegos, la de la pura diversión estética, y sus reglas directas dejan a sus otros elementos espacio suficiente para respirar. Los juegos en los que el estilo es parte fundamental suelen recibir muchas críticas, pero eso se debe sólo a que es extraño que un juego sea tan libre, optimista y benévolo consigo mismo. Si alguna vez los videojuegos se convierten en medicina, *Katamari Damacy* siempre conseguirá mantener lejos a los médicos.

Es un juego muy vivo, un Pinocho que cobra vida en el momento en el que se le cortan los cables y se enciende la PS2. Una interpretación *a cappella* del tema principal del juego acompaña a la aparición del logo de Namco y eliges la partida guardada no con un puntero sino con una bola de katamari. Desde aquí, recibes una buena dosis intravenosa de una atractiva secuencia: patos cantando, osos panda bailando, volcanes que escupen arco-iris y un gigante con cabeza de supositorio que toca la guitarra, y la pegadiza Naaaa na-na-na, seña de identidad de los coros del juego, empieza a calarte en los huesos. Es más una inducción que una introducción, no te aclaran nada en este asalto technicolor, aparte de establecer la filosofía de *Katamari;* no tiene por qué tener sentido para que sea divertido.

El despistado y encantador Rey de Todo el Cosmos ha estado de juerga y ha tirado las estrellas del cielo. Es tu deber, como el diminuto y trabajador Príncipe, reemplazarlas, rodando bolas adhesivas de katamari por ambientes domésticos, suburbanos y urbanos, con el fin de formar grupos de objetos de tamaño cada vez más grande que sustituirán el contenido del cielo nocturno. Empiezas con gomas, pilas y lápices de colores, que provocan que la katamari evolucione hasta el punto en que se pueda arrasar con bloques enteros de ciudades con gran sencillez.

KATAMARI DAMACY EXPLOTA UNA FUERZA QUE PASA A MENUDO INADVERTIDA EN LOS VIDEOJUEGOS, LA DE LA PURA DIVERSIÓN ESTÉTICA

Esta increíble sensación de escala es sólo parte de la fascinación por el proceso. Como con la alocada pero sin duda ideal banda sonora, compuesta de agradables melodías pop y atractivas secuencias instrumentales. O el sonido del entorno: al absorber las docenas y docenas de artefactos en la katamari, se producen sonidos agradables, como aplastar papel de burbujas; una vez que la gente, los vehículos y los animales se convierten en víctimas, cada uno añade su propio efecto de sonido a la cacofonía de destrucción y creación. Visualmente, es un juego lleno de realidad, pero con poco realismo; los contenidos reconocibles de este mundo estás representados con las texturas mínimas, pero el máximo de personajes. La venganza definitiva consiste en volver a una zona que antes estaba plagada de peligros con una bola que ahora es suficientemente grande para atrapar todo. Es una pasada. Un patio de colegio lleno de alumnos y profesores que corren presas de un pánico sobreactuado y pantomímico causa una diversión acompañada de cierta sensacion de culpa.

Al igual que en todo cuento de hadas que merezca la pena, hay un apartado tenebroso en *Katamari Damacy.* Al igual que en las creaciones con aspecto infantil que más éxito han tenido en los videojuegos (como *Chibi Robo),* incluye más fuerza y oscuridad de lo que parece al principio. El Príncipe es, efectivamente, un destructor de mundos que actúa libremente, por muy agradable que sea la forma en que se presenta esta destrucción. Pocas cosas hay tan escalofriantes como fracasar a la hora de alcanzar el tamaño que se pide en un determinado escenario y sufrir la ira de un Rey de Todo el Cosmos decepcionado. Nada de esto evita que *Katamari Damacy* sea divertidísimo, claro está, pero es difícil no querer saborearlo como una colorida lección de cómo las pequeñas cosas pueden llegar a ser muy grandes, tanto en tu cabeza como en la pantalla.

Sin embargo, *Katamari Damacy* es el tipo de experiencia que no sólo consigue convencer a los menos habituales para que cojan un mando; también llega a jugadores que muchos otros juegos no logran alcanzar. Muchos títulos pueden convencer a los usuarios para disfrazarse de un determinado personaje y posar con una espada de cartón, cambiar su avatar en los foros para mostrar su afecto, o incluso tatuarse la piel. Pero pocos, muy pocos, pueden inspirarles para hacer tartas, réplicas de katamaris, crear revisiones, correas para móviles, sombreros de lana y muñecos.



El estilo único de *Katamari Damacy* es todo un logro, pero su gran victoria es expandirlo con tantos elementos

"Empuja una bola. Recoge todo lo que encuentres. Escucha una banda sonora increíble. Ríete. Juega. Disfruta. ¡Pásatelo bien!".
David Edwards

"Jugar a *Katamari* por primera vez es como estar en una habitación llena de humo y luego abrir la ventana y tener una fresca bocanada de aire veraniego. Un verdadero original, y no sorprende que haya llegado desde Japón".
Jack Croucher

"Completamente alocado, pero de una forma adorable. Los siguientes capítulos han estropeado parte de la magia de *Katamari*, pero este ha sido un juego importante".
Mark Cox

"Sorprendente. Divertidísimo. Asombroso".
dunderwood



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO
ESTUDIO: NAMCO

PROJECT GOTHAM RACING 2

Las carreras son un concepto que puede resultar difícil de comprender. Una cosa es aceptar que hay una ruta teóricamente perfecta tras cada esquina (un ángulo exacto, un tiempo óptimo de deceleración y aceleración) que dicta exactamente lo rápido que es posible ir en esta curva con ese coche. Pero luego te das cuenta de que esa ciencia inmutable para superar las esquinas va contra todo lo que asociabas con el glamour de la velocidad: ruedas humeantes, derrapes sonoros, el movimiento nervioso de esa obra de orfebrería. Si parece veloz y atrevido, es probable que te ralentice. Esa contradicción ha dividido tradicionalmente a los juegos de carreras en dos tendencias: los simuladores y las carreras que cumplen deseos en el otro. Pero hay una serie que ha conseguido una síntesis fascinante entre ambas: *Project Gotham Racing,* de Bizarre Creations.

Desde su nacimiento como *Metropolis Street Racer* en la Dreamcast, la serie siempre ha dado una imagen más seca de lo que es, debido a su abrumador catálogo de coches y ciudades recreadas, y a la necesidad de Sega y Microsoft de competir contra el *Gran Turismo* de Sony. Pero, aunque su cabeza se asienta en las bases de la conducción real, su corazón siempre ha pertenecido a otra parte. La señal más evidente de esto es el contador de Kudos, el sistema de puntuación que recompensa las maniobras estilosas y ofrece combos de bonificación en un crescendo de riesgos cada vez mayores y de recompensas arcade puro. En los Desafíos de Conos, centrados en conseguir Kudos, los jugadores bailan con sus coches por la pista en un ballet para gastar ruedas, lo que requiere tanto precisión como instinto.

El sistema de Kudos se opone a las exigencias más sobrias de la velocidad pura en las carreras y (especialmente) las contrarreloj, una tensión que Bizarre ha dejado afortunadamente en el juego. Está mejor integrado en *PGR2* que en otras entregas de la serie, gracias a la recompensa de Kudos por una "buena línea" y al vínculo entre los Kudos y el dinero virtual del juego. Pero mantiene una contradicción para disfrutar del contigo mismo y los demás: burlarte de tus oponentes y atreverte con amplios derrapes para obtener Kudos tras sacar cierta ventaja.

INCLUSO LA ELITISTA COMUNIDAD ONLINE DE CONDUCCIÓN CELEBRÓ LA DIVERSIDAD DE *PGR2* CREANDO EL JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN

Sin embargo, el lado salvaje de *Gotham* nunca residió sólo en los puntos Kudo. Es el control, sobre todo, lo que hace que este juego tenga alma. A lo largo de los tres primeros juegos, los ingenieros de Bizarre refinaron un modelo exquisito que alcanza las líneas más cuidadas entre el realismo físico y los derrapes más absurdos y fabulosamente sostenibles. La excelente respuesta y calibración de los analógicos permite a los jugadores jugar casi de forma permanente en el filo de la espada (ese momento en el que la tracción se detiene y las ruedas dejan su impronta en la carretera), pero, de vez en cuando, les castiga perdiendo completamente el control. Se toma libertades con las leyes de la física que *Gran Turismo* no se atrevería, pero sin perder credibilidad; el resultado es algo más real que la propia realidad, que representa lo que tu mente entiende por conducir deprisa.

El perfeccionamiento de este modelo continuó en *PGR3,* pero, con la racional decisión de eliminar los vehículos más lentos y habituales del garaje, perdió algo vital: el contexto. Sólo se puede apreciar en su totalidad la profundidad progresiva del modelo de conducción y la pasión romántica de Bizarre hacia los coches a través de una amplia gama de vehículos, y la selección de *PGR2* es la mejor de la serie con diferencia. Las clases Mundiales de deportivos ligeros, torpes utilitarios deportivos y clásicos sonoros son tan dignos de recordar como el clímax del supercoche, y las contrarrelojes de los Retos de coche (una pista y un tiempo determinados que debes superar para cada coche del juego) es diversión irresistible y sin fin, especialmente al competir con tus amigos. Incluso la elitista comunidad online de conducción celebró la diversidad de *PGR2* creando el juego del gato y el ratón, juntando los iconos del juego (El Mini Cooper y el Ferrari Enzo) en un ejemplo brillante de juego cooperativo.

Sin embargo, los coches no fueron nunca las únicas estrellas de *Gotham.* Las calles de las ciudades por las que corres proporcionan al juego ventaja sobre sus rivales en términos de ambientación y de encandilar a la vista, y una vez más *PGR2* destaca por encima de sus hermanos. Tal vez le falten los grandes puntos turísticos, pero tiene mucha más variedad y carácter a lo largo de sus 11 escenarios, muchas más oportunidades para que los diseñadores de Bizarre ideen pruebas de habilidad y mapas callejeros que ningún arquitecto de pistas consideraría. Los giros mareantes de Edimburgo; las vastas pistas de asfalto de Moscú; los caminos terriblemente estrechos de Hong Kong; las amplias parábolas y ángulos estrechos de Florencia: todos ellos consiguen que las pistas de *PGR3* parezcan para peatones.

Pero el golpe maestro de *PGR2* (y uno de los más imitados en los juegos actuales) fue la inclusión de la primera pista de carreras real de *Gotham,* la asombrosa Nordschleife Nürburging. Este lazo de 23 kilómetros de carretera de montaña no fue sólo un reto inspirador que precisaba un estilo de conducción muy distinto, sino que también era un entorno rural en el que la comunidad online del juego podía tomar un respiro, hablar, recorrer la carretera abierta y crear sus propias diversiones. Es donde este brillante título de conducción se convierte en algo más que la suma de sus partes; donde *PGR* deja las restricciones de las ciudades a un lado y se convierte, tal vez, en el mejor título de conducción de la historia.



Cuando te canses de dar vueltas por el asfalto, no te olvides de que el *Geometry Wars* original está escondido

"El uso de Xbox Live que hace *PGR2* revolucionó completamente la conducción para mí y para mis amigos. La continuación luce mejor, pero nada se comparará a esas largas, largas noches y a veces mañanas que pasamos preparando carreras y ligas, y discutiendo nuevos modos de jugar en los foros. Inolvidable".
Lee Campbell



PLATAFORMA: XBOX **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT
ESTUDIO: BIZARRE CREATIONS

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT







Los usuarios más jóvenes que dieron sus primeros pasos por las bóvedas y góticos pasillos de *Symphony of the Night* gracias a la versión para Xbox Live lanzada hace poco, podrían pensar que éste representa el tipo de juego que se hacía en 1997. Y no es así. La verdad es que, hasta en su época, los oscuros escenarios 2D, los monstruos y zombies retratados en sprites y el ortodoxo planteamiento de acción lateral, ya tenían cierto aire retro. Sony pregonaba por todo lo alto títulos basados en las 3D de la nueva era PlayStation, como *WipEout* y *Tomb Raider*, y casi había convencido a los usuarios de que las dos dimensiones estaban obsoletas y que había que ir hacia el futuro poligonal.

ALGUNOS JUGADORES TUVIERON LA MENTE LO SUFICIENTEMENTE ABIERTA COMO PARA ABRAZAR LA INCONFORMISTA ELEGANCIA ESTÉTICA DEL JUEGO

Que *Castlevania* mostrase unos de los sprites más exquisitos e imaginativamente diseñados era un hecho menor para una generación más interesada en contar los polígonos que había en la pantalla y la distancia de dibujado. Pero algunos jugadores tuvieron la mente lo suficientemente abierta como para abrazar la inconformista elegancia estética de *Symphony of the Night*. Y una vez dentro, era obvio que suponía un paso adelante en las mecánicas tradicionales de *Castlevania*. Se revelaban como una experiencia fresca, hipnótica y profunda como un océano. Como resultado, la reputación del título creció gracias al boca a boca, rompiendo las fronteras de los círculos especializados por los que se movió inicialmente y consiguiendo llamar la atención de la masa de usuarios PlayStation. Ha llegado a alcanzar precios astronómicos en el mercado de sengunda mano y en Ebay.



Si nunca lo has jugado, puedes hacerlo con el Xbox Live Arcade, evitando la mala conversión a la Saturn.

Las razones por las que *Symphony of the Night* consiguió este éxito quedan claras desde que las puertas del imponente castillo rumano se cerraban detrás del jugador. Continuando con las premisas anteriores, encarnabas a un cazador de vampiros, pero el vuelco lo suponía que el protagonista fuera Adrian Farenheit Tepes, *Alucard*, el hijo del mismo Drácula. Encerrado en un laberíntico castillo, te medirás a un casi interminable repertorio de criaturas y monstruos a cual más imaginativo y extraño. Todo en una odisea para encontrar y derrotar al señor del castillo; es decir, tu padre. Estás equipado con un renovado catálogo de acciones: salto, dos ataques diferentes –uno para cada brazo– y un movimiento evasivo.

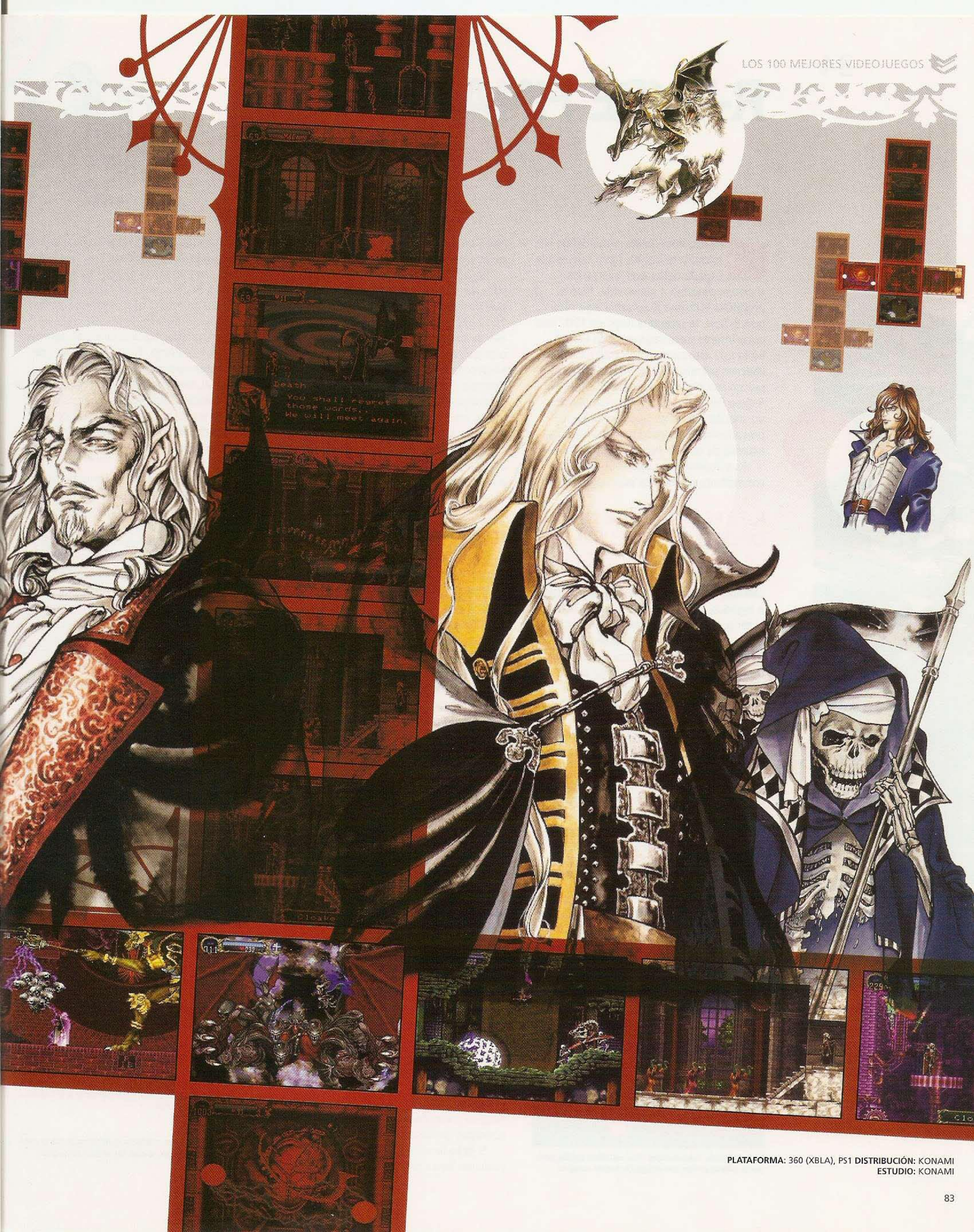
El planteamiento resultaba familiar comparado con *Super Metroid*, aunque lo superaba y ampliaba. Podías equiparte con nuevas armas, armaduras, reliquias y objetos. Derrotar a los enemigos hacía subir la experiencia de *Alucard*, con un sistema tradicionalmente RPG, aumentando sus puntos de salud y magia. Los movimientos especiales, ejecutados con esas combinaciones tan típicas de *Street Figher II*, lo dotaban de un punto arcade. Los puzzles lógicos eran un nuevo tipo de obstáculo, y se pusó énfasis en la exploración hasta un nivel obsesivo, lo que hacía subir el porcentaje de castillo que habías descubierto hasta cubrir todo el mapa sin dejar ni un solo hueco en blanco.

Pero, por encima de este marco, Konami sobrepuso una historia simple pero efectiva –con una traducción muy austera pero encantadora en la versión PAL, junto a unas voces bastante torpes en una época en la que los doblajes estaban empezando a despegar– y, más importante, un ritmo vibrante y emocionante de enfrentamientos contra jefes finales y un arco de jugabilidad controlado por obstáculos que sólo podían salvarse cuando *Alucard* mejoraba sus habilidades. El salto se transformaba en un doble salto cuando derrotabas a un jefe final específico y recogías la reliquia correspondiente; transformarte en murciélago te permitía alcanzar lugares antes inaccesibles; y ser niebla intangible posibilitaba atravesar barrotes de acero. La maestría del diseño del juego recae en cómo el jugador elige la forma y orden de vagar por el castillo, al que tiene libre acceso. A pesar de esto, *Symphony of the Night* resulta más lineal de lo que parece. Reteniendo habilidades y equipamiento clave, los diseñadores fueron capaces de limitar el acceso a las áreas que puedes alcanzar, pero en las que fracasarás si no se había derrotado al jefe final correspondiente. Una mecánica bastante vieja pero muy bien ordenada, amplia y con libertad aparente. La previsión y planificación de sus desarrolladores sólo se revela en el supuesto final. Asegurando la mejor conclusión para el juego, la pantalla se oscurece y *Alucard* aparece solo en una sala invertida. Recorriendo las estancias contiguas comprendes que es el castillo el que se ha puesto del revés, con todas y debes explorar todas las estancias otra vez en esta nueva versión.

Con una sorprendente generosidad y visión, el mundo de juego se recreó contemplando estas dos orientaciones. Las escaleras se convierten en techos; las chimeneas, en salientes; y el campanario, en el más profundo de los sótanos. Debes explorar de nuevo todo el castillo para obtener esa infame e imposible cifra matemática del 200,6 por cien visitado. Pero incluso sin este magnánimo extra, ¿qué hace de éste el mejor de todos los *Castlevania* publicados? *Symphony of the Night* adquirió ese encanto gótico que le hizo encajar con la mitología del Drácula de Bram Stroker en parte gracias a los diseños maduros y estilizados de Ayami Kojima –algo que se ha perdido en los títulos para DS–. Junto a la extraordinaria banda sonora de Michiru Yamane, que aporta al título grandeza musical, la experiencia es aún más digna de recordar. Las secuelas no han sabido recrear la emoción de no saber qué desafío te va a plantear el juego a continuación.

"Nunca he estado más feliz de que un juego me dijese que el final no llegaba cuando había matado a Drácula".
Tony Soprano

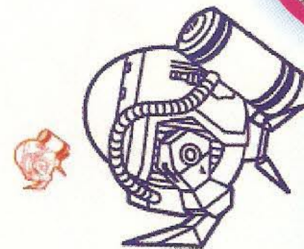
"El cambio hacia la aventura al estilo *Metroid* funcionó de maravilla. Me encantó el inmenso castillo, la variedad de enemigos y objetos, la idea del castillo invertido y la que puede ser, fácilmente, la mejor banda sonora que se ha compuesto nunca para un videojuego".
Som



PLATAFORMA: 360 (XBLA), PS1 **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI
ESTUDIO: KONAMI

34

R-TYPE FINAL



Incluso Irem, la boutique del género durante los 90, sabía que con la llegada del nuevo milenio los shooters pasarían a mejor vida. Pero el productor Kazuma Kujo sabía algo más: que *R-Type*, la serie que llegó en 1987 con poco interés y era cada vez más teatral, tenía que desaparecer con estilo. Desarrollado en secreto durante más de un año (y por un estudio interno, nada menos), *R-Type Final* era un compromiso delicioso: un shooter con unas oportunidades sin precedentes, publicado bajo la condición expresa de que tenía que ser el último.

Es estupendo ver que esta colección conmemora momentos puntuales de excelencia más que basarse en precedentes o legados, porque *Final*, en vez de ofrecer el renacimiento de un género en decadencia, le proporciona una muerte gloriosa. Tan pronto como encuentra la forma de expresarse para el shooter (algo más que simple lenguaje visual de patrones de balas y signos gigantes de 'DANGER') pronuncia una lúgubre sombría.

Su pantalla de título: el todopoderoso Force, símbolo de la guerra de la humanidad contra el Imperio Bydo, yacía abandonado en el mar. Su banda sonora: fúnebre, que incluía revisiones de las viejas melodías producidas por chips. Sus armas: sobrecogedoras, diseñadas para un trabajo que más de una docena de juegos anteriores no pudieron terminar. El Bydo: decadente tanto cuando luchaba en batallas desesperadas como cuando era atendido por extrañas máquinas. *Final*, insistía en cada fragmento de su ser, reduciendo el scroll de sus niveles a un gateo geriátrico. No te equivoques, como pieza de arte puede competir con cualquier cosa que se le ocurra al Team Ico.

Pero nunca lo toma como una excusa para ser un mal shooter con scroll. Hay que decirlo una vez y las que hagan falta: 101 naves aliadas, 78 enemigos, 84 cañones de ondas y 53 Forces. Dicen que cuando se le presentaron estas cifras al equipo de Kujo, se rió con ganas. Es una proposición terrible, no sólo en términos de programa de producción sino también por su resultado final. Después de todo, exagerar es venenoso para las secuelas y constituye una ruta directa a la bancarrota para toda una franquicia. Sólo este juego podía conseguir un escenario equilibrado.

R-TYPE FINAL ERA UN SHOOTER CON UNAS OPORTUNIDADES SIN PRECEDENTES, PUBLICADO BAJO LA CONDICIÓN DE QUE TENÍA QUE SER EL ÚLTIMO

Lo que ofrecía *Final*, básicamente, es el Ascensor de Cristal de Irem; el modo de explorar cada posible rincón de la experiencia *R-Type*, presentando por el camino un plantel importante de sus estrellas de otras franquicias. Empezando con el repertorio básico de láser, rayos, balas y misiles teledirigidos, se convertía en un documento que reunía la ingenuidad del concepto R y la historia de Irem. Algunas armas exageran las de los juegos anteriores, otras rendían homenaje a los compañeros de *R-Type*, también estaban las que plasman antiguos motivos de la Tierra, y otras fusiones potenciales de la tecnología humana con la carne Bydo.

Había un sentimiento de posibilidades infinitas, compuesto por el hecho de que gran parte del juego no pasó las pruebas de rigor. Había cosas con un poder exagerado y otras son inútiles, la inclusión de un modo batalla contra la IA te incitaba a descubrir y explotar esos fallos y utilizarlos en el combate. De haber salido mal el invento, hubiese resultado un desastre sin balance ni objetivo que no hubiese valido la pena sólo por su posición artística. Pero, por supuesto, funcionaba, mucho mejor tal vez de lo que debería, y de forma diferente a su famoso predecesor *R-Type Delta*. Los dos juegos se sitúan en extremos opuestos del mismo espectro, *Delta* era tradicional y muy ceñido, mientras que *Final* se presenta abierto y por explorar; un concepto genuino para un shooter.

Si te lo terminaste, jugando desde el principio hasta el final, es que no lo disfrutaste lo suficiente. Es más, cualquiera que diga haber visto "cómo acaba" está echándose un farol, tanto si es consciente como si no. El regalo de Kujo a los fans (esa idea que tuvo que pasar por alto) es un episodio final sin final, que crece de forma impredecible a lo largo de docenas de horas de juego. *Final* gira a través de diferentes versiones de su argumento principal, metiéndose en agujeros negros y dimensiones paralelas, navegando por el tiempo y el espacio hacia niveles ocultos dentro de niveles ocultos, dejándote al final sin la verdad más básica de la serie: el mal del imperio Bydo.

Como la evolución de los géneros se hace en zonas acotadas y según evolucionan a sus formas modernas, se reducen las oportunidades de que vuelva a aparecer un título como éste. Las series van y vienen, claro está, con historias adaptadas a finales dramáticos, pero R-Type Final fue algo distinto. Cuando una de las épocas recordadas con más cariño y más formativas se perdió en el horizonte, aquí, por una vez, había un juego con el corazón para decir adiós.



Todo el mundo esperaba que *Final* estuviese pulido, pero pocos podían prever con cuánto contenido contaría

"Otros lo han intentado (Konami estuvo cerca), pero nadie superará jamás a Irem a la hora de diseñar cosas alienígenas que hagan las veces de enemigos finales".
Jimmy Evans

"El shoot'em up más completo jamás creado".
Adrian Groves

"Tan brillante que no querrás que se acabe nunca. El sueño de todo aficionado a los shooter de scroll lateral".
Sam Davies

"Creado con más cuidado que ningún otro título de mi colección, y con las más bellas 2D".
AK



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SCEJ
ESTUDIO: IREM

35

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

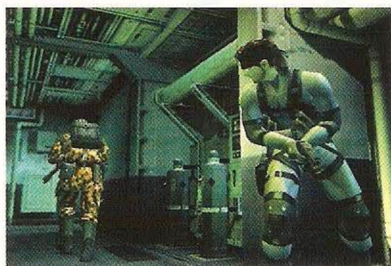


Atípicamente arriesgado, Hideo Kojima dejó atónitos a sus propios seguidores cuando reveló que el protagonista de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* no sería Solid Snake, si no un afeminado novato de rubia melena. Raiden fue universalmente rechazado por los fans de *Metal Gear,* pero esa era la intención de Kojima. Quería que vieras a *Solid Snake* a través de los ojos de un nuevo recluta, para profundizar en la imagen de su héroe canoso. Y funcionó. En las escenas finales, cuando un confundido y desnudo Raiden se encontraba con Snake en el Arsenal Gear, se conviertía en su salvador. Su héroe. Y, al fin y al cabo, el nuestro.

KOJIMA QUERÍA QUE VIERAS A SNAKE A TRAVÉS DE LOS OJOS DE UN NUEVO RECLUTA, PARA PROFUNDIZAR EN LA IMAGEN DE SU HÉROE. Y FUNCIONÓ

Y este tipo de diseño tan poco ortodoxo y brillante es lo que daba la vida al juego. La premisa básica de su antecesor permanece inalterada, y era ante todo un título de espionaje táctico, de infiltración, pero con un mundo infinitamente más detallado. Y era esta atención al detalle lo que le definía, desde las voces de tu equipo con sus largos comentarios para acciones que pueden parecer inócuas –llamabas a Campbell y te soltaba una charla sobre el campo de batalla–, a la forma en la que podías manipular casi cualquier ítem que veías; observar cómo se derriten los cubitos de hielo en tiempo real, hacer música con botes o rociar a un loro con líquido anticongelante.

Podías haber prescindido de todas esas cosas, pero hacían que tu entorno se sintiera natural y legitimaban esos estáticos escenarios de película. Pero aunque estaba presente esa atención al mínimo detalle, existían impurezas en estas maravillas. La dirección del propio Kojima de las secuencias de vídeo tomaban prestados deliberadamente muchos elementos de destacados directores de Hollywood para dar a luz unas escenas épicas, especialmente en las batallas contra los jefes finales; es inolvidable ese combate de Snake empapado por la lluvia peleando a cuchillo contra Olga, o Raiden frente a un Harrier armado sólo con un lanzacohetes.



Técnicamente, *MGS2* llevó los escenarios de un juego de PS2 al siguiente nivel. El arte estaba a la altura

Todas encantadoras, pero con poco sentido común. Como el guión, que está repleto de diálogos mal traducidos y de una carga filosófica bastante difícil de asimilar. Pero no se puede negar el emotivo impacto de las últimas escenas, especialmente la muerte de la hermana de Otacon, Emma, que te hace seguir adelante al darte la motivación suficiente para alcanzar a su asesino. El mensaje global de Kojima fue también una entrañable denuncia; el primer *MGS* se lamentaba del impacto de las armas nucleares en el mundo, pero *MGS2* expresaba las consecuencias de la era de la información y sus efectos sobre la humanidad.

Aunque era explicado mediante (literalmente) horas de escenas de vídeo y conversaciones por radio, el mensaje podía acabar dejando tan exhausto como concienciado a cualquiera que lo recibiese. Y también podía ser confuso, gracias al amor de Kojima por romper barreras y hacer al jugador partícipe de los sentimientos. Después de un giro de guión que te dejaba perplejo, descubres que tu comandante (y fuente de información más fiable a lo largo de todo el juego), es únicamente una súper sofisticada Inteligencia Artificial. Y lo descubres porque se acaba infectando por un virus.

De pronto, el juego parece perder el norte. El coronel comienza a recitar líneas de diálogo procedentes de los viejos *Metal Gear* mientras aparecen chicas japonesas mirando sonrientes a la cámara. Esto te impulsa a apagar la consola. Y debido a tu confusión, casi lo consigues. En este punto es cuando empiezas a preocuparte de verdad, cuando aparece lo que podía ser una pantalla de game over, –Fission Mailed– pero que no es más que un intento de distraerte de la tarea que tus manos deben desempeñar: eliminar hordas de soldados con una espada samurai. Es sádico. Pero también es brillante. La mayoría de los usuarios alcanzan este momento aproximadamente a las 20 horas de juego, lo cual no deja de ser más cruel todavía.

Es una nueva sensación que no ha conseguido obtener réplica por ningún otro título o desarrollador. La brillantez de *MGS2* no recae en su sabor cinemático, atención al detalle, guión, personajes o escenarios increíblemente detallados. Es cómo todos estos factores se cohesionan y trabajan juntos para crear un título perfecto y empaquetado con toda la confianza de su autor. Un clásico comprometidamente detallado, *MGS2* incluye los momentos más inolvidables en la serie, a pesar del emotivo y estremecedor final de Snake Eater. La quintaesencia de la experiencia *Metal Gear.*

"El diez por ciento de este juego son escenas cinemáticas, lo que probablemente le ha costado a este capítulo cuatro millones de usuarios, pero por su corta duración y su pesado guión, aunque mucho esfuerzo se puso en su rica experiencia jugable".
Samuel Roberts

"Fue el primer título que mostró realmente de lo que era capaz PlayStation 2. Lo tenía todo: arte en los gráficos, sonido, una historia absorbente y una cantidad inmensa de 'huevos de pascua' que son tan típicos en la legenda de Hideo Kojima".
Craig Nye

"Recuerdo la primera vez que entendí que podía destruir botellas y partir sandías a balazos. De repente nuestros ojos se abrieron a un nuevo tipo de interactividad en los videojuegos. Este nivel de detalle no debería ser una excepción, debería estar en todos los juegos".
Adam Hanson-Todd

"No, el guión no tiene mucho sentido, pero no piensas en ello cuando estás en medio de la acción. ¡Y vaya acción! Un clásico total de PS2".
Brian Kinnison

LIFE
GRIP LV1

PLATAFORMA: PS2, XBOX **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI
ESTUDIO: KONAMI (KCEJ)

BATTLEFIELD 2



Con el éxito de *Medal of Honor: Allied Assault,* lo último que podía esperarse nadie era un alegre juego de soldados. Tras haber mostrado al fin el impacto y el asombro del combate en primera línea (sin sangre, sí, pero también sucio, devastador, cinematográfico y creíble), los FPS de la II Guerra Mundial habían crecido. Spielberg había dejado claro que la guerra no era cosa de risa y los juegos no tenían intención de replicar.

Es entonces cuando llega DICE y lanzan la bomba atómica: un título de juguetes, travesuras y despreocupación; todo lo que trata de la risa. Rechazando todo intento de patetismo, de desarrollo de personajes, o incluso de una victoria que duraba más allá del final de la ronda, te lanzaba a un pelotón de ataque amplio, torpe e incoherente, como si tuvieses que utilizar todo su amplio arsenal para jugar como un soldado profesional. Olvida por un momento el vocabulario habitual del género (palabras como shooter, sandbox y multijugador masivo), porque el género en el que mejor se encuadra esta serie es la comedia.

Todo el veneno de los FPS multijugador desaparece con esa primera muerte involuntaria, sea alguien que intenta atropellarte con un Kubelwagen para luego lanzarlo al mar, o malinterpretar un ataque aéreo a baja altura y talar un poste telegráfico. Tal vez sea el viejo truco del Jeep cargado de C4, que parece una buena idea hasta pones el pie en el acelerador, o tal vez se trate de algo que se conoce cariñosamente como "la parábola Battlefield", que cualquiera de los jugadores del título conoce muy bien. Paso uno: despega en un jet de combate con la mente puesta en infligir todo tipo de daños. Paso dos: haz una demostración de tu falta de habilidades a la hora de volar. Paso tres: estréllate.

OLVIDA POR UN MOMENTO PALABRAS COMO SHOOTER, SANDBOX Y MULTIJUGADOR MASIVO; EL GÉNERO EN EL QUE SE ENCUADRA ES LA COMEDIA

Parece evidente decir que el tamaño importa en un juego como este, pero la escala de los mapas de *Battlefield* se acomoda a mucho más que a desventuras con vehículos. Además de permitirte dar vueltas o ir directo al grano, te da espacio para aprender sin que abusen de ti los jugadores más experimentados. Quitando las muertes nada más aparecer en el juego, que DICE nunca consiguió erradicar, poco más hay del dominio típico de los deathmatch multijugador. Por esto el juego resulta tan accesible. Sus mapas colosales acogen todo tipo de forma de jugar, una emergente cadena alimenticia que tiene a todo el mundo contento. Aquellos que busquen puntos fáciles pueden acechar a los que dan vueltas sin más; los que persiguen la victoria pueden enfrentarse por la captura de puntos estratégicos; los que no están satisfechos con el equilibrio de fuerzas, pueden cambiar de bando. Es un código de etiqueta que funciona extraordinariamente bien.

La clave: los juguetes tienen que ser caros, y ese es el motivo por el cual *Battlefield 2* es la mejor entrega de la saga. Atravesando la cubierta de vuelo para llegar primero a un F-15, reconoces su valor antes incluso de ver la cabina. Es un recurso decisivo para tu equipo, que puede acabar con los refuerzos enemigos que aparecen a los pocos segundos de despegar. Como responsabilidad es inmensa, ya que tarda valiosos segundos en volver a aparecer y deja a los compañeros de equipo perdidos como pollitos. Luce, suena y se controla como si valiese un millón de dólares. Cada vehículo en el mapa tiene estas mismas cualidades básicas.

La mera introducción del combate con vehículos en el multijugador tradicional de FPS fue un gran avance que ninguno de los grandes títulos de PC *(Quake, Unreal Tournament* y *Counter-Strike)* han conseguido. Había mods, claro está, y *UT2003* tenía prototipos ocultos en su código, pero en un género con un fuerte conservadurismo y equilibrado meticuloso, nadie quería algo así. Excepto, claro está, por el caso del ancestro del juego, una vieja obra llamada *Codename: Eagle.*

Asimilado (motor, equipo y todo) en *Battlefield 1942,* el juego de 1999 de Refraction Software fue el verdadero hito. Desgarbado, algo arcade y hogar de algunos de los mayores bugs que un juego pudiese desear (evitar), no tenía la inteligencia para sacar adelante sus ideas, pero tal vez tenía algo mejor: las agallas para creer que podía. Era un modelo preparado para esculpir, que es el por qué nunca deberías despreciar de antemano ese logo de EA en la caja de *Battlefield.*

Combinado con el sistema de tickets y los puntos de control, es uno de los marcos más sólido para la competición online, adaptado de forma magistral a una era de banda ancha en la que cualquiera puede jugar. *Star Wars: Battlefront, Planetside, Enemy Territory: Quake Wars...* ¿dónde estarían sin él? Su accesibilidad ha demostrado ser incluso amena para la demanda más lineal del multijugador en consola; y las iteraciones que usan mandos no han alcanzado al original en versatilidad ni en profundidad. El atractivo básico permanece: el teatro de la guerra en su sentido más puro, incluyendo comedia, drama y cada experiencia intermedia.

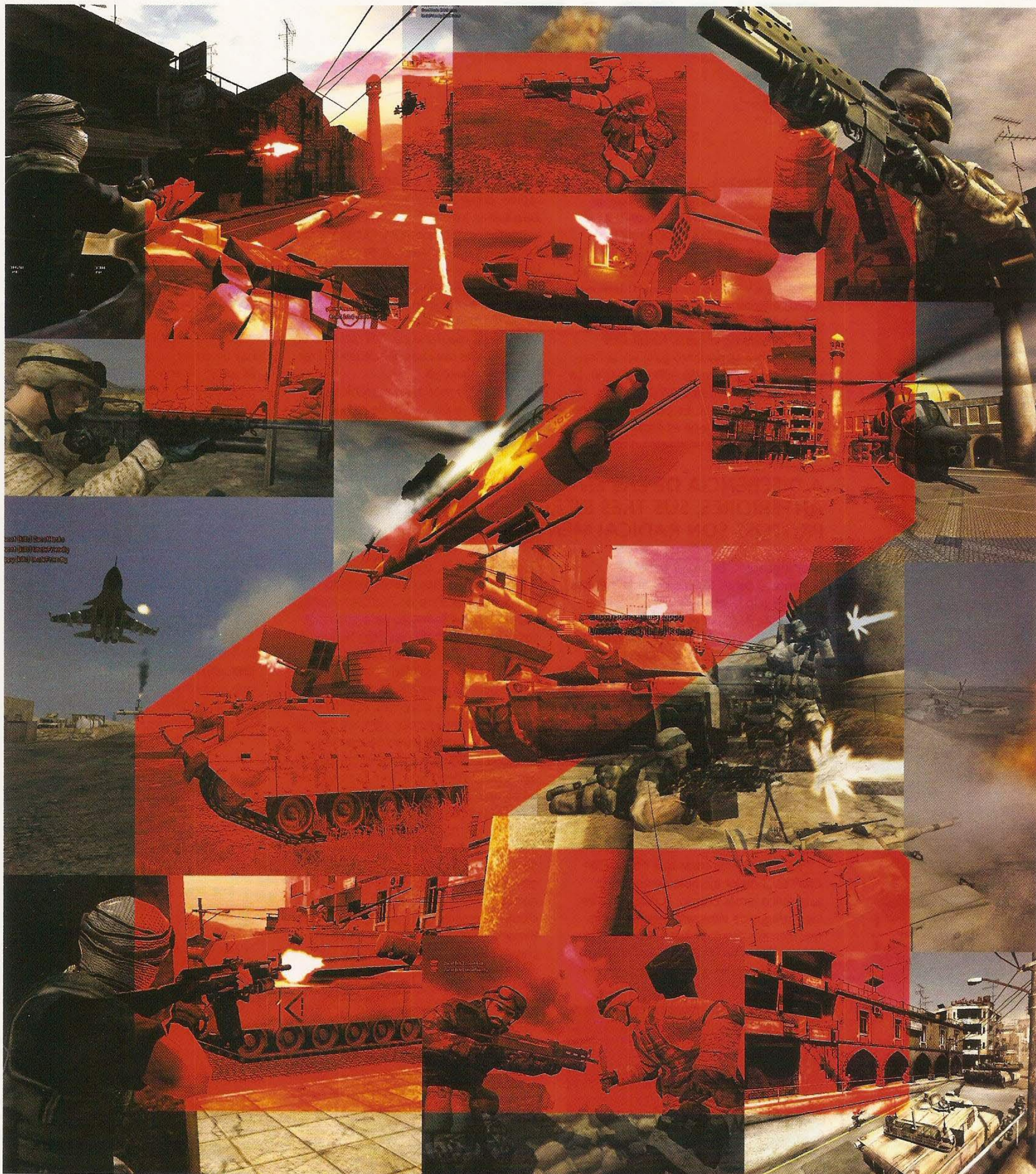


Battlefield **coge conceptos arraigados del juego en equipo pero los eleva con su adopción del material de guerra**

"Creía que había dejado de jugar a la guerra cuando era un niño, pero *Battlefield* me hace sentir como si tuviese diez años, pero con las habilidades de francotirador de un hombre de 28. Y con más tacos en su vocabulario..."
Ollie Andrews

"El shooter multijugador definitivo. Esa sensación que sientes al llegar al combate montado en un Jeep cargado con tus amigos es mejor que nada de lo que *Halo 2* pueda ofrecer".
Darren Hutchinson

"Sigo jugando cada jueves. O la noche *Battlefield,* como la llama mi novia".
Jason Hulbert



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EA
ESTUDIO: DICE

37

STARCRAFT



El 29 de julio de 2006 en Busan, la segunda ciudad más grande de Corea, tuvo lugar el evento en directo más grande de la historia de los videojuegos. Aunque pasó casi inadvertido en Occidente. Era la final de la Sky League de Corea, un torneo de *StarCraft* televisado; los mejores jugadores llegaban para enfrentarse en la playa, con la multitud justo al borde de la costa. Nadie sabe cuánta gente se presentó para ver la fiesta; se habla de entre 60.000 y 100.000. La audiencia televisiva alcanzó un millón.

Cien mil personas. En una playa. Viendo *StarCraft*. Pero ¿qué es esto? Es difícil vender la estrategia en tiempo real a muchos jugadores. Es un género muy exigente, y debes tener en cuenta infinitas variables a lo largo de un amplio campo de batalla. *StarCraft* es posiblemente el juego de estrategia más difícil; es más rápido y a menudo tiene más unidades individuales en pantalla durante los combates que otros títulos. Si piensas en rapidez, mejor piensa en una volatilidad sacrílega e ilógica. Cada soldado de a pie o Zergling puede correr por el mapa; elige el contraataque adecuado para la situación correcta y las unidades se evaporarán sin más. Ejércitos de cientos de unidades o más pueden desaparecer en segundos. El multijugador de *StarCraft* es difícil. Y por eso es tan brillante.

Pero tiene más cosas que ritmo. *StarCraft* es el mejor ejemplo de equilibrio asimétrico jamás creado. A diferencia de las entregas de *Warcraft* anteriores, sus tres ejércitos, Zerg, Terran y Protoss, son funcional y radicalmente diferentes. Tienen infantería diversa: los Terrans tienen un Marine con una metralleta de fuego rápido, capaz de moverse y disparar. Los Zerg tienen los Zerglings: un enjambre de xenomorfos que puede acabar con la infantería Terran en cuestión de segundos. Y los Protoss tienen el Zealot: un guerrero alienígena con espada que puede enfrentarse cara a cara a un enjambre de Zerglings, pero es lento y vulnerable a los ataques a larga distancia. Las razas no tienen unidades similares ni pueden utilizar la misma estrategia.

A DIFERENCIA DE LAS ENTREGAS DE *WARCRAFT* ANTERIORES, SUS TRES EJÉRCIDOS, ZERG, TERRAN Y PROTOSS SON RADICALMENTE DIFERENTES

Del mismo modo, las mecánicas de construcción y obtención de recursos de cada raza son totalmente diferentes. Los Terran producen pequeños SUVs trabajadores que recolectan el gas Vespeno y los minerales cristalinos que se necesitan como recursos. Pero los Protoss necesitan además pilares Psiónicos para potenciar sus edificios, mientras los Zerg tienen que construir en un manto de babas. Los edificios Zerg son en realidad unidades de incubación, y tu expansión no depende de los minerales que obtengas, sino de la capacidad de reproducción de tus colmenas.

Aunque ningún juego de estrategia funciona al cien por cien en el multijugador. Cuando llegó *StarCraft*, la mayoría de las campañas de los juegos de estrategia estaban pensadas como campo de pruebas para los modos online. Pero *StarCraft* y su expansión, *Brood War*, contienen una de las grandes historias de los videojuegos. Bajo ese estilo de Guerra Civil norteamericana espacial y un aspecto de dibujos animados sello de identidad de Blizzard hay una historia oscura y caprichosa. Está el destino de Kerrigan, la guerrera psíquica con más talento de su generación, capturada e infectada por Zerg, el villano final de *StarCraft*. Están las historias de genocidio intencionado: mundos coloniales infestados por los Zerg que son destruidos desde la órbita por la flota Protoss, en constante huida de la raza que destruyó su planeta natal. Y está el destino de los Xel'Naga, la misteriosa raza creadora de Protoss y Zerg; parece que ahora están intentando crear un híbrido de sus dos creaciones más poderosas.

Hay mucho que comentar, buscando bajo la superficie. Muchos juegos intentan tener grandes historias, crear ese mundo digno de Tolkien, pero no lo logran. Muchas veces es por culpa de la mecánica; las historias se desaprovechan porque los diseñadores no son capaces de hacerlas divertidas. *StarCraft* consigue que la construcción del mundo parezca sencilla. Cada unidad y cada personaje tiene un trasfondo, cada nivel y escena de vídeo está cargada de detalles y ganchos. Siempre hay un chiste cínico sobre *StarCraft: Ghost* (el juego de acción en tercera persona para consolas basado en las aventuras de los guerreros Terran, que tuvo un destino aciago), pero la cuestión es que cualquiera de las tropas de *StarCraft* podría haber sido sin muchos problemas protagonista de su propio juego. Enterrado en la ficción, hay potencial para un simulador de Tanque de Asedio. El juego en tercera persona a lo *God of War* con los Zealot. El juego a lo *Pikmin* con los Zerg. Y el violento FPS con los Marine o los Firebat.

StarCraft es mucho más que sus influencias. No es sólo *WarCraft* en otra galaxia. No es sólo la Confederación de los Estados Unidos contra los alienígenas de HR Giger. No hay elfos espaciales. Es un juego centrado, fuerte y especial, uno que no se merece respeto sin más. Se merece ser rejugado y rejugado incluso diez años después.



***StarCraft* dio el poco habitual salto a N64. La entrega de PC es la mejor, como era de esperar**

"Blizzard en la cima de su juego".
Rod Simpson

"Nadie hace juegos de estrategia mejor que Blizzard. Sí, hay juegos más complejos, con mejor aspecto y con más opciones, pero... Un novato podría ponerse a jugar a *StarCraft* y saber qué está haciendo sin mirar el manual. El juego crece con la habilidad del jugador".
Paul Watson

"De los títulos excelentes que ha producido Blizzard, *StarCraft* se mantiene muy por encima de ellos. Es el mejor juego de estrategia en tiempo real jamás creado. Enfrentando a tres razas muy equilibradas e imaginativas unas contra otras en una guerra triangular por el poder, el juego incluye una bella campaña para un solo jugador en la que sigues a varios personajes clave para acabar con una gran amenaza. Todo esto continuaría luego en un brillante modo multijugador, en Battle.net y demás".
Tadhg Kelly



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** SIERRA
ESTUDIO: BLIZZARD

VIRTUA FIGHTER 5



Este juego ilustra perfectamente el ejemplo al que se alude cuando se habla de equilibrio en un beat'em up. El héroe y salvador del sector de las recreativas en Japón, *Virtua Fighter 5* es el último de una larga estirpe de juegos de lucha medidos y complejos firmados por los virtuosos de la división AM2 de SEGA. Tal es tu matiz táctico sobre el ring que incluso se le ha llegado a comparar con una partida de ajedrez a alta velocidad.

Virtua Fighter es una serie que justifica totalmente el lanzamiento de nuevos capítulos. Cada nuevo *VF* que aparece retoma el insensato y complejo, aunque magníficamente ecuánime sistema de lucha y le añade nuevos giros y personajes, todo ello sin perder su inmaculado equilibrio. Aquellos que se interesen en este momento de evolución por la franquicia se encontrarán una dura curva de aprendizaje. Pero ese aprendizaje necesario, ese proceso de descubrimiento, refinamiento y posterior perfección del denso catálogo de posibilidades, así como el potencial ofrecido, son el clímax que hace de *Virtua Fighter* tan infinitamente reconfortante. Los mismos 30 segundos repetidos una y otra vez, y cada combate revela una nueva historia e imparte una nueva lección.

Pero no es un juego que proporcione diversión fácil. Para empezar, no es un juego fácil de jugar. Comparado con otros beat'em más rimbombantes, el principiante difícilmente encuentra algo que hacer cuando se pone por primera vez a los mandos del joystick. El golpeteo de botones aleatorio acompañado de bruscos movimientos con la palanca, tan habitual de los novatos, logra poco más que movimientos erráticos de tu luchador. *Virtua Fighter 5* exige que aprendas a jugarlo bajo sus propias reglas, que entrenes tus manos para bailar a su ritmo y, cuando lo aceptas, entiendes por qué es tan especial. Cuando completas en el entrenamiento toda la lista de movimiento de alguno de los personajes más complejos, como Akira, te das cuenta de lo duro que va a ser aprender. Por ejemplo, tienes que completar el comando para ejecutar el famoso rodillazo del japonés en un tiempo exacto de 6 décimas de segundo.

No es un título de mercado masivo o para el jugador ocasional. Pero tampoco es un examen de destreza: requiere más una mente rápida que una muñeca de especialista. Cada golpe tiene un contragolpe; cada técnica, un punto débil; y cada táctica, una respuesta. Pero *Virtua Fighter 5* no es el titán del género no sólo por la variedad de los ataques, sino por el inmenso catálogo de posibilidades defensivas. Puedes esquivar, evadirte, bloquear, contraatacar, interrumpir o escapar de presas y lanzamientos, o simplemente apartarte con estilo de tu contrario.

NO APRENDES A JUGAR A *VIRTUA FIGHTER,* APRENDES A HABLARLE. ES MÚSICA JAZZ, IMPROVISADA PERO CON ESTRUCTURA Y UNA IMAGINACIÓN INFINITA

No hay ninguna situación que un jugador experto no pueda, teóricamente, evitar. Con tantas opciones a tu disposición siempre surge el impulso de ser creativo y luchar con estilo. No aprendes a jugar a *Virtua Fighter;* aprendes a hablarle. Es como la música jazz, improvisada pero con una estructura propia y una imaginación infinita. Y, con el amplio catálogo de estilos y técnicas tan diferentes empleado por los diversos luchadores, cuando aprendes a controlar a uno del todo, te das cuenta de que hay 16 más.

Y más vale conocer a todos los personajes. Con más de 14 años a sus espaldas, Akira, Kage y Lau han quedado grabados en las retinas de muchos jugadores, son diseños icónicos, pero lo suficientemente sencillos para que te proyectes en ellos. Como cada vez hay más opciones de personalización (ahora tienes cuatro trajes por personajes y cientos de ítems), puedes hacer que tu gladiador vista con la personalidad que quieras: viejo, joven, excéntrico, discreto, agresivo o informal. Sega ha sido hábil; al hacer que sólo puedas acceder a los objetos más valiosos después de haber completado tareas increíblemente difíciles, se ha asegurado que los malos jugadores tengan una meta en mente y que los más elitistas vean recompensadas sus habilidades con algo sustancial. ¿Algo mejor? El diseño de los personajes es menos familiar en *Virtua Fighter 5* que en el resto de entregas con absurdas diferencias de tamaño entre el personaje más grande y el más pequeño, pero no se han esforzado en que sus procedimientos parezcan reales. Es más parecido a un combate entre dos figuras de acción que a una película de Kung-Fu. Pero aunque los luchadores pueden parecer muñecos, sus movimientos no son en absoluto artificiales.

Virtua Fighter 5 carece de los explosivos efectos visuales de juegos similares, pero tiene una solidez y una credibilidad que le permiten superar de lejos a sus rivales en el género. Los gráficos están al servicio de la mecánica del juego, y lo hacen con elegancia y estilo.

Virtua Fighter 5 es el beat'em up definitivo, no hay duda. Sus jugadores tienen que pagar un precio alto, pero aquellos que siguen la llamada obtienen su recompensa con una jugabilidad que motiva más que cualquier otro beat'em up. Y eso sin olvidar que *Virtua Fighter 6* no puede estar muy lejos.



Es más famoso en Japón que en Occidente. Será porque *VF5* pide paciencia, pero te recompensa con su profundidad

"La gratificación que se obtiene con *VF* viene de la experimentación con el sistema y alcanzar la maestría en los controles de tu personaje, al que puedes ponerle incluso el corte de pelo que quieras. *VF5* es sorprendente, brillante, maravilloso. Lo es todo".
Anthony Rose

"Anoche, antes de meterme en el *WOW,* conseguí dominar uno de los combos que se me resistía desde que empecé a jugar a *VF.* Es P+K > P > dt+P,P. Me costó la parte del dt+P que había que hacer como un golpe desde el suelo. Y vi que esa parte apenas hace daño, pero le da estilo al movimiento. De todos modos cambié el dt+P,P por K,K y los resultados son mejores. Ahora puedo hacer lo que quiera".
Duncan Bowman



PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (AM2)

SECRET OF MANA

Hace quince años, la idea de un RPG multijugador offline era tan poco plausible y ridícula como suena hoy día. Por definición, los RPGs japoneses son experiencias que requieren semanas de dedicación y concentración antes de que te muestren todas sus historias y secretos. Por ello resulta difícil que dos o tres amigos los puedan disfrutar durante unas cuantas semanas de juego ocasional. Pero de algún modo, gracias a su sencillo sistema de juego (por el cual los amigos podían controlar en cualquier momento a dos miembros de apoyo del equipo de los que llevaba la IA) *Secret of Mana* es un gran éxito en vez del típico RPG de acción. Tanto, que para muchos el recuerdo de haber ido de aventuras con los amigos a través de este mundo verde y agradable es uno de los más entrañables que han ofrecido los videojuegos.

Secret of Mana (conocido como *Seiken Densetsu 2* en Japón) estaba ambientado en un mundo campestre bello y encantador, algo raro en los juegos de Square por aquella época. El juego presenta una historia clásica en la que hay que salvar el mundo de un imperio malvado, pero lo hace de forma tan imaginativa y con una creatividad inesperada y agradable que desafía todo cliché. Producido por Koichi Ishii, el creador del chocobo, el ave amarilla de los *Final Fantasy,* no sólo es notable el estilo con el que se presentan las ideas del juego, sino también la calidad de las mismas. Desde el sistema de inventario en forma de "anillo", original y muy imitado, hasta el excepcional uso de los efectos 3D del Modo 7 de Super Nintendo, incluyendo el diseño simple pero icónico de las mascotas del juego, los Rabites, *Secret of Mana* destila estilo en todo lo que hace. Como resultado, se ha hecho famoso entre los aficionados como uno de los momentos cumbre de la era de los 16 bits, sólo superado en la batalla por ser el mejor RPG de acción de la máquina por el tercer *Legend of Zelda*.

Aunque los dos juegos tienen similitudes (los colores brillantes, los entrañables sprites japoneses y líneas argumentales alteradas en ciertas ocasiones), *Mana* tiene más de RPG que de acción. El juego concede especial importancia a las estadísticas, algo que no hace su rival, y hay conjuros mágicos, elementales y armas que aumentan su nivel con el tiempo: todos ellos son elementos más asociados a Square que a Nintendo. Los tres protagonistas jugables no tienen nombres por defecto en la versión occidental, y se les conoce por sus títulos en el manual de instrucciones japonés: Randi, Purim y Popoie. El trío se encuentra lejos de su hogar y con sólo unos vagos propósitos al principio de la aventura. Desde el principio la historia se desarrolla con un estilo agradable, pero acaba con una nota de tragedia poco habitual para un JRPG, cuando el equipo consigue una victoria a un precio muy alto.

ISHII AFIRMÓ QUE SE ELIMINÓ EL 40 POR CIENTO DEL PROYECTO, ASÍ QUE EXISTE LA INSISTENTE SENSACIÓN DE QUE ESTAMOS SÓLO ANTE UNA PARTE DEL JUEGO

Gracias a su uso de efectos innovadores, *Secret of Mana* consigue impactar a nivel visual cuando se le compara con otros títulos de la época. Es un juego que exprime al máximo la potencia de la máquina que lo acoge, un interés tecnológico que le debe mucho a la rara metamorfosis que sufrió. En un principio, *Secret of Mana* fue desarrollado con la intención de ser el abanderado del soporte CD-ROM de Nintendo para SNES; cuando se rechazó esta iniciativa de hardware, el juego tuvo que reducirse significativamente para poder caber en un cartucho de la consola principal. Aunque hay detalles en los que tiene aspecto de estar por delante de su época, en algunas secuencias frenéticas sufre de importantes ralentizaciones. Ishii afirmó que debido a su reestructuración se tuvo que eliminar el 40 por ciento del proyecto, así que también existe la insistente sensación de que estamos sólo ante una parte del juego; una consideración algo triste teniendo en cuenta la calidad de lo que ha llegado hasta nosotros.

Sin embargo, los problemas de *Secret of Mana* no se limitan sólo a lo que no se muestra. Una de las principales críticas que siempre ha acarreado el título está relacionada con la pobre IA, con personajes que se enganchan con el escenario y se atascan en posiciones extrañas, haciendo que el jugador tuviese que cambiar de personaje para superar ciertas zonas. Por supuesto, este problema se reduce a los usuarios que eligen jugar solos. El mayor logro de *Secret of Mana* radica en hacer uso del multitap para permitir que tres personas jueguen en cooperación. Es vital para el atractivo de Secret of Mana poder jugar con varios personajes cuando se desbloquean, porque se convierte en un juego social y familiar apto para disfrutar con amigos y hermanos.

Los detalles técnicos, el guión débil en algunas ocasiones y la linealidad general del juego (le falta el amplio abanico de secretos de *Zelda)* han causado que se haya pasado más por alto de lo que se merecía. Sin embargo, los que recuerden las horas perdidas jugando con los amigos contarán una historia diferente. Juzgado como experiencia cooperativa, *Secret of Mana* es uno de los verdaderos clásicos del canon de los videojuegos.

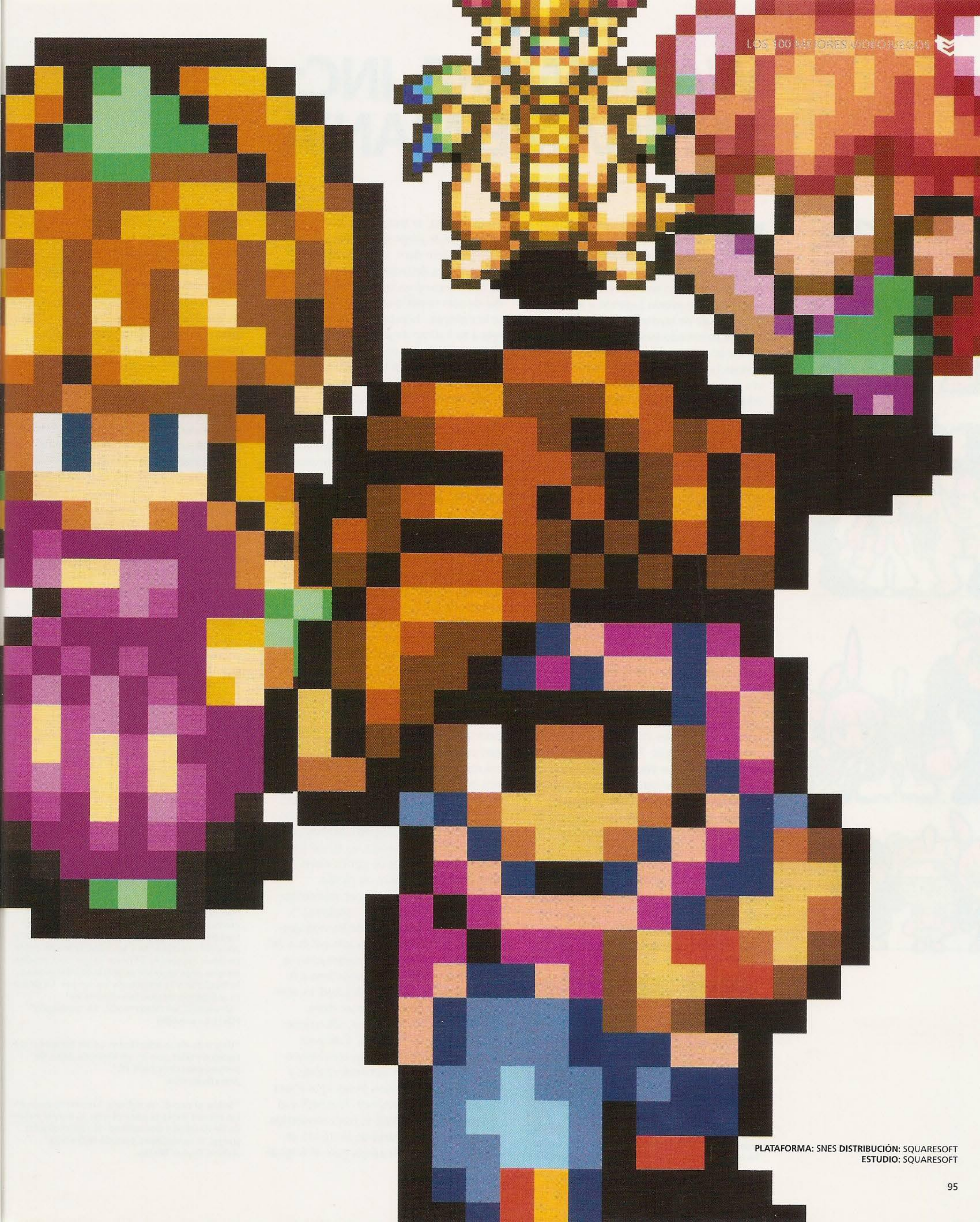


No es que haya muchos RPGs de acción para tres jugadores, pero esa originalidad no es el único atractivo de *Mana*

"El primer juego que me abrió los ojos a las verdaderas maravillas de los videojuegos, la primera gota dulce en el camino al alcoholismo, un juego que forjó amistades, alteró patrones de sueño y ofreció unas vacaciones de verano llenas de violencia para tres jugadores. ¡Ah, discutir los méritos de buscar HP en los bosques del Reino Champiñón contra volar hacia el meteorito en un dragón! ¡Días felices!".
Adem Ay

"Durante cuatro meses pasé mi tiempo libre explorando este mundo sorprendente, y las horas de clase las pasaba hablando sobre él".
Jason Scott

"Los gráficos exuberantes y las ricas melodías eran sólo una parte. Las batallas en tiempo real para tres jugadores eran muy distintas a todos los RPGs "tácticos" del mercado; y mejores".
Richard Brady



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** SQUARESOFT
ESTUDIO: SQUARESOFT

WARIOWARE, INC: MINIGAME MANIA









Para leer diez palabras se requieren aproximadamente unos tres segundos. Y son con las que empezaba el juego. Diez más en la segunda frase, así como en ésta. Esto significa que, de haber estado jugando a *WarioWare* en vez de leyendo este artículo, ya habrías terminado tres juegos (bueno, sin contar las secuencias de unión entre ellos). Podrías haber conducido una moto a través de una lluvia de cócteles molotov, adquirido la forma de un monstruo para aterrorizar a toda una ciudad y jugado un poco al pinball. Y esas dos frases te habrían dado para cinco juegos más. Los restantes 99 minijuegos de esta colección

Claro está, se trata en su totalidad de un sistema de juego de un sólo uso. Lo cual no quiere decir, como proclaman algunos de sus detractores, que sea un test de obediencia para ratas de laboratorio donde sólo tienes que pulsar "A" cuando te lo indiquen. Más bien es un título que reta a tu instinto de jugador, a la fluidez con que entiendes una mecánica, el diseño de una interfaz o los sistemas de control. Esto no implica que los menos expertos no lo puedan disfrutar: para los que conocen los minijuegos, *WarioWare* es una prueba; para los que no, es impactante, un intenso viaje por la historia del estilo visual, los géneros y los personajes.

RETA A TU INSTINTO DE JUGADOR, A LA FLUIDEZ CON QUE ENTIENDES UNA MECÁNICA, EL DISEÑO DE UNA INTERFAZ O LOS SISTEMAS DE CONTROL

son excelentes por sí solos, pero sólo *WarioWare* te ofrece un centenar de pruebas excelentes; y luego, cien más; y te deja jugarlos a todos en la hora de comer.

Esos 200 juegos conforman un mosaico de fragmentos de los 25 años de historia de Nintendo juntos en un todo caleidoscópico. En manos de otra empresa, eso sería todo lo que obtendrías, 200 juegos en un solo cartucho, ¿por qué van a darte más? Pero en *WarioWare* eso no es más que el principio. Tienes una dosis de sátira siempre que Wario aparece con sus planes avariciosos para acorralar al mercado de los videojuegos. Tienes aventura siempre que Mona escapa de la policía de tráfico mientras su mono biónico ataca a los perseguidores con pieles de plátano. Tienes regalos siempre que te alzas con la victoria, lo cual desbloquea extras que van desde el hipnótico Jump Forever hasta la generosa revisión de Dr Mario, incluyendo juegos para dos usuarios en los que cada uno controla uno de los gatillos.



La premisa tiene más sentido en el primer título, aunque los nuevos capítulos ofrecen sorpresas trás cada esquina

Tampoco es simplista. Resulta tentador asumir que *WarioWare* no es más que un recopilatorio básico, un copia y pega que no se merece más reconocimiento por sí mismo. En vez de eso, te encuentras con una sofisticada exploración de lo que hace que los juegos sean inteligentes y gratificantes para el jugador. Al hacerlo, rompe con todas las normas; no tienes una representación fija en el mundo del juego. Esto podría ser confuso, pero no es así. No tienes un acercamiento mayor a los microjuegos a los que te enfrentas (algunos de los cuales, cuando el título va a la máxima velocidad, no puedes ni siquiera completar), pero no se minimiza la sensación de éxito o de progreso. No hay un estilo visual determinado, ya que el juego recurre tanto a fotos de perros como a héroes de 8 bits, y ni aún así pierde coherencia. Las instrucciones monosilábicas ("¡Salta!", "¡Frota!", "¡Aplasta!") rememoran el amanecer de los videojuegos, con los títulos de una sola palabra del Magnavox Oddyssey. La presentación (a medida que cada juego evoluciona a lo largo de tres niveles de dificultad) es acertada e imaginativa: enemigos extra, nuevos patrones de ataque, distorsiones visuales, amagos y faroles. Cualquier juego puede aprender algo observando con tranquilidad las variantes rápidas y sencillas de *WarioWare*. Puede que ahora la serie (gracias a *Twisted!*, *Touched!* y el *Smooth Moves* de Wii) se haya convertido en sinónimo del interés de Nintendo en explorar sistemas de juego, pero el original se mantiene como testigo de la habilidad de la empresa para entender cómo se deben hacer las experiencias jugables para que diviertan desde el primer segundo (los primeros tres segundos) de juego.

Pero aunque muchos están de acuerdo en que *WarioWare* es excelente, suele pasarse por alto su importancia como el primer título de una nueva raza de Nintendo. Con su entusiasta acercamiento iconoclasta a uno de los principales personajes de la empresa (el traje violeta y mostaza de Wario fue descartado nada más empezar y no hay trazas de clones previsibles del Reino Champiñón entre sus nuevos amigos), se trata de un pedazo de diseño fresco y atrevido. Sus originales anuncios en TV, que señalaban el camino a Nintendo, renunciaban a toda imagen del propio juego y se centraban en grabar sólo las reacciones faciales (sonrisas, gruñidos y risitas) de la gente, joven y mayor, mientras jugaban. Es imposible verlos hoy sin pensar en las campañas actuales de Wii. Accesible, desvergonzado, una diversión sin pretensiones, *WarioWare* no busca más que arrancarte una sonrisa, 20 veces cada minuto. Si tan sólo muchos juegos apuntasen tan alto...

"Un diseño de juego que es pura poesía. Un ejercicio lingüístico llevado a cabo por maestros del idioma jugable que comprende años y años de experiencias y las representa en ciclos de cinco segundos. El único juego post-moderno que coge elementos prestados del mundo, la tradición y la lengua de los juegos. La primera indicación de que la industria del videojuego, en cierto modo, ha madurado".
Harri Granholm

"Hay más ideas encerradas en un pequeño cartucho de GBA que en un almacén lleno de juegos genéricos para PC".
Jonathan Cox

"Sobre el papel, no debería funcionar, pero en las manos explota para ofrecer el mayor balance de diversión por minuto de casi cualquier juego. El compañero portátil definitivo".
Adam Taylor-Watts.



PLATAFORMA: GBA **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

41

GRAN TURISMO 4



En las series más grandes del mundo del videojuego siempre surge el debate sobre qué entrega es la que se merece entrar a formar parte de una recopilación como ésta; es un terreno farragoso en el que se discute la importación de la evolución, las nuevas características y el avance técnico en la decisión. En el caso de *Gran Turismo* es como preguntar que versión de Microsoft Office utilizar: *GT* ha sido siempre una pieza de software en la que se ha realizado un inmenso esfuerzo de ingeniería e investigación, y en la que se define claramente un propósito que no ha variado un ápice desde que la serie comenzó. Y mientras ese propósito siga inalterado, la última versión de *Gran Turismo* en llegar al mercado, siempre será la mejor: la más bella, la más realista y la más completa. Los videojuegos suelen caer en un conflicto entre potenciar el desarrollo creativo y adoptar la tecnología puntera, pero *Gran Turismo* es en sí mismo la última expresión de la tecnología en los videojuegos, por lo que no tiene ese problema.

Ningún otro título para consola se toma la simulación tan en serio como *GT*. E incluso por encima de juegos similares de aviación o de conducción deportiva tan obsesionados por la simulación. Entre ellos, muy pocos que se atreven a recrear máquinas del mundo real a una escala tan minuciosa como *Gran Turismo 4*. Más de 700 coches de 80 fabricantes diferentes repasaban la completa historia del automovilismo, desde un Daimler Motor Carriage de 1886 a los teóricos coches eléctricos del futuro sin olvidar las 48 variantes diferentes que aparecían del Nissan Skyline. La misma atención se puso en el modelado de las carrocerías, tubos de escape o características de la suspensión de un Volvo de 1988 o en un bólido Bentley Le Mans. 51 pistas diferentes, reales e imaginarias, renderizaban obsesivamente cualquier elemento del entorno: desde Suzuka a Nürburging, desde la campiña italiana a las calles de Seúl. Se le dotó de toda herramienta concebible dentro del vasto mundo digital: telemetría, controles individuales de frenada, y un modo foto en alta resolución, incluso el B-spec, que ponía al jugador al frente de un equipo.

Es un recurso increíble, que permite complacer un interés en la conducción hasta un punto que sería casi imposible en la vida real. Varios títulos de PC han sobrepasado el realismo de su conducción, especialmente la serie *GTR*, pero ninguno de ellos puede encajar en el contexto del día a día que *GT4* muestra. Después de todo, la mayoría de los jugadores no ha conducido un Ferrari de competición, pero casi todos hemos estado al volante de un Ford Focus en carretera o hemos visto como el Honda Civic de segunda mano que conducíamos tenía la dirección tocada. Si recreas esos momentos en el juego de Polyphony, verás que parece real, suena real y se percibe como real. El comienzo de *Gran Turismo* ofrece una simulación universal, del mundo real, algo que no puede decir ninguno de esos pocos juegos que han superado su conducción.

GRAN TURISMO ES UNA FOTOGRAFÍA DETALLADA DE LA FRICCIÓN, DERRAPES Y DESPLAZAMIENTO QUE MANTIENEN UNIDOS AL COCHE Y AL TERRENO

Cada *Gran Turismo* tiene una tremenda presencia física. No es tan sexy como el romance que tienen en *Project Gotham Racing* coche y carretera, pero es más una confrontación, una fotografía detallada al minuto de la fricción, derrapes y desplazamiento que mantienen unidos al coche y al terreno. Y todo esto se te transmite mediante marcadores mecánicos, la postura que adopta el coche, los altavoces e incluso tus manos, gracias a la tecnología Force Feedback de los volantes o del propio DualShock 2. Su mecánica de conducción puede ser una cuestión de gustos, pero como retrato de la superficie por la que se corre, no existe mejor juego.



Las máquinas más potentes de *GT4* transmitían emociones fuertes, pero los coches más modestos también funcionaban

El problema es que esta atención compulsiva y abundante por el detalle se desmorona cuando chocas con algo, ya sea un oponente controlado por la IA o una verja de madera. La casi perfecta recreación que *GT4* hace del coche implica el alto precio de privar de interactividad a sus elementos más allá de su auténtica representación visual. Pero aquí viene la moraleja: si *Gran Turismo* fuera un título más equilibrado, no sería un simulador tan infinitamente absorbente.

Aunque tampoco sea un juego infinito, supera en horas de juego a cualquier *Final Fantasy* y rivaliza con los MMO. La estructura de mejorar vehículos y garaje (o carnés de conducir) que ha tomado prestada de los RPG, la personalización dependiente de las finanzas y la potencia mejorada poco a poco de los automóviles se combina con la brutal cantidad de datos que esta edición del 2004 ofrece y que hace que no tenga límites para ser la experiencia obsesiva que siempre ha querido ser. Pero es otro tipo de obsesión, mucho más normal, la que logra que cualquier aficionado a los coches saque más partido a *GT4:* la encuentras fotografiando Alfa Romeos en París, tuneando un Skyline hasta el máximo, haciendo un crono estupendo en Suzuka al volante de un GT-One o coleccionando microcoches. No importa. Pero nunca deja de estar ahí. Y es por esa gente y esos momentos por lo que Kazunori Yamauchi y su equipo han ido hacia esos extremos, casi ridículos, para construir con cuidado *GT 4*. Y si eres uno de sus beneficiarios, sabrás que esto es lo que hace a este título algo extraordinario e irremplazable.

"super suave, super sexy y super profundo".
Justin Woodgate

"Ahora que tengo mujer e hijo, me doy cuenta de que nunca voy a tener un coche que acelere de 0 a 100 en ocho segundos, por eso siempre me quedará *Gran Turismo*".
L Whiting

"Una serie que ha sido sinónimo de PlayStation. Otros títulos de conducción intentan acercarse, pero nunca igualan el tiempo que marca Polyphony. Conducción en estado puro".
Andy Curtis



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE
ESTUDIO: SONY (POLYPHONY)

42

ROME: TOTAL WAR

Aunque se puede ver la evolución firme y la progresión de la serie *Total War* desde *Shogun* (2000) hasta *Medieval II* (2007), es en *Rome*, lanzado en 2004, donde, según muchos jugadores, se encuentra el punto máximo del proyecto de estrategia de The Creative Assembly. Expandiendo lo que habían logrado con la gran escala táctica de *Medieval: Total War* y refinando sus elementos de combate 3D en tiempo real, Rome hacía retroceder el reloj hasta la época antigua y les pedía a los jugadores que controlasen de una de las grandes casas del Imperio Romano, sacando a la antigua república de las ciudades-estado de Italia hasta sitios tan lejanos como Escocia, Persia y el Mar Negro.

El éxito de la serie *Total War* fue conjugar diplomacia y gestión basado en turnos con un sistema de luchas en tiempo real en un campo de batalla sin igual. Estos combates tienen en cuenta casi todos los aspectos de la estrategia: desde el terreno hasta la experiencia de las tropas o las dotes del general al mando. *Rome* reescribió totalmente las secuencias de campo de batalla en tiempo real con un pulido motor 3D. (Esta tecnología se empleó más tarde para ilustrar batallas del mundo antiguo en el programa *Time Commanders* de la BBC2 y en el documental del canal Historia *Batallas Decisivas).*

La experiencia de *Rome* ya era más interesante que sus predecesores sólo con este salto adelante en el terreno visual: a nivel táctico, los jugadores seguían controlando a grandes tropas, pero las batallas en sí tenían combates más vivos y se había mejorado mucho el detalle de los enfrentamientos individuales de soldados en el campo. Con una máquina lo suficientemente potente, los combates cobraban vida, representando a miles de soldados individuales en batallas que hasta ahora no tuvieron igual en ningún otro juego más que el propio sucesor de *Rome*.

También logró convertir un mapa estratégico por turnos bastante superficial en algo más detallado y exigente, añadiendo multitud de auténticos detalles regionales. Las unidades se controlaban con su propio cociente de movimiento en vez de avanzar de una región a la otra, y complicaban de forma gratificante el tipo y el número de de edificios en las ciudades y los efectos que tienen sobre el propio juego. *Rome* reclama a los demás juegos de *Total War* la corona de la estrategia para PC por dos motivos principales. El primero es la energía con la que representa las guerras del mundo antiguo: los jugadores no están sólo bajo el manto de Roma; también pueden meterse en el papel de Aníbal y de los cartagineses, o incluso disfrutar de una campaña espartana. Cada facción ofrece sensaciones diferentes a la hora de jugar; construir un imperio pagano en Europa del Norte implica que tus ciudades nunca serán tan sofisticadas ni estarán tan bien defendidas como las de las más avanzadas culturas arábica y mediterránea.

LOS JUGADORES NO ESTÁN SÓLO BAJO EL MANTO DE ROMA; TAMBIÉN PUEDEN METERSE EN EL PAPEL DE ANÍBAL, O DISFRUTAR DE UNA CAMPAÑA ESPARTANA

Sin embargo, los ejércitos bárbaros suplen con ferocidad lo que les falta de disciplina y desarrollo: mandar una horda de perros de guerra y soldados berserkers hacia las ordenadas filas de legionarios romanos es una satisfacción sin igual. Independientemente de la facción con la que elijas jugar, *Rome* adquiere un tinte sorprendente y fascinante.

La segunda razón para su éxito radica en el modo en el que *Rome* cuenta su historia en el modo campaña. La manera en la cual dramatiza los eventos a través de una mecánica de juego sencilla es brutal y emocionante. Mientras que en los dos *Medieval* la tensión la causan una invasión mongol, las maquinaciones del Papa y las Cruzadas, no hay un momento crítico en *Rome* en el que todo se ponga patas arriba. Al principio del juego hay tres casas aliadas que están construyendo el Imperio Romano y el jugador puede elegir la que quiera. Estas casas llevan a cabo misiones impuestas por el Senado en Roma, trabajando al unísono. Sin embargo, las cosas van mal entre ellas, el poder las corrompe, y surge una gran guerra civil. Pronto el jugador se verá enfrentándose a ejércitos romanos de igual o mayor poder y sofisticación, y defendiéndose de los ataques de las naciones paganas de Germania y Galia. Sin intentar contar nunca una historia, *Rome* consigue crear un verdadero drama.

Es la habilidad de este juego para crear sus propias historias, para generar conflictos y para inspirar ingeniosas invenciones tácticas al jugador lo que lo hace tan apasionante a la hora de jugar. Cada campaña es una empresa enorme, y cada batalla histórica está cargada con un giro que te costará desarmar.

Tal vez sea la distancia de las culturas antiguas lo que hace que *Rome* sea tan divertido a la hora de compararlo con la serie *Total War* en su totalidad. Algunos observadores se han quejado de la falta de rigor histórico, sobre todo en las unidades de combate más imaginativas, pero ¿de verdad querríamos vivir en un mundo sin británicos que arrojen las cabezas de sus enemigos?



Ni los aficionados antiguos a los juegos de guerra niegan que los gráficos de *Rome* le han dado nueva vida al género

"El nirvana de la estrategia".
Ed Dunbar

"No me creía que mi PC pudiese crear gráficos como estos hasta que empecé a jugar. ¡Increíble! Ah, y ayuda el hecho de que, además, sea un juego de guerra genial".
Andrew McNeill

"La prueba de que los británicos son los maestros en el género de la estrategia. Lo que falta ahora es que The Creative Assembly se una con Games Workshop y podamos tener la experiencia *Warhammer* definitiva. Soñar es gratis...".
Wayne Simmons



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION
ESTUDIO: THE CREATIVE ASSEMBLY

43

BOMBERMAN

Desde su lanzamiento original en 1983, Hudson ha creado más de 60 juegos distintos de *Bomberman.* Quitando los siete *spin-off* y la proliferación de versiones para móviles y Game Boy, serán sobre 30 títulos que incluyen lo que es, esencialmente, el mismo diseño de juego. Treinta juegos que son testigo de su brillantez; aunque tal vez te haya costado ver su gran potencial en los primeros títulos (los que tuvieran un Spectrum pudieron probar el concepto de Hudson en *Eric and the Floaters* en 1984).

Sin embargo, no se puede acusar a la serie de tener colores apagados y malos gráficos tras su salto a la Famicom de Nintendo. El cambio a un hardware más potente le permitió establecer uno de sus elementos más característicos: una paleta de colores fuertes y brillantes y un diseño de personajes muy carismático. En *Saturn Bomberman* el reparto incluye a algunos personajes de otros juegos de Hudson: Master Higgins de *Adventure Island,* Milon de *Milon's Secret Castle,* Bonk de *Bonk's Adventure,* así como personajes de las series *Tengai Makyou, Momotarou Densetsu* y *Galaxy Fraulein Yuna.*

De hecho, aunque es difícil elegir a un sólo juego que defina la serie de entre esos 30, *Saturn Bomberman* sigue siendo, sin lugar a duda, uno de los puntos más altos de la progresión. No sorprende que incluya el mismo diseño básico que todos los demás juegos de la serie: movías a tu personaje por un espacio cuadriculado, dejando bombas por el camino y poniéndote en un lugar seguro antes de que explotasen. Cuando estallaban, eliminaban a todos los enemigos que atrapaban por el camino y abrían nuevas rutas por la pantalla. Parece bastante simple, pero una amplia gama de objetos añadía un toque de estrategia. Había varios tipos de bomba, por ejemplo, incluyendo minas, bombas más potentes y bombas remotas, así como varios objetos que potenciaban tus habilidades, tales como la velocidad y el puñetazo bomba, así como el Power Glove que te permitía recoger bombas y lanzarlas otra vez.

Un giro que se introdujo en *Saturn Bomberman* (y se mantuvo en otras incursiones) es la inclusión de diferentes monturas de dinosaurio. Los descubrías haciendo explotar una pared cercana, empezaban siendo huevos, pero se volvían más fuertes en el paso de bebés a adultos, incluyendo la adolescencia. Una ventaja evidente de montar en uno es que si te alcanza una bomba mientras ibas encima de un dinosaurio, tu montura moría en tu lugar. La otra es que cada dinosaurio tenía una habilidad especial: los violetas emitían ondas ultrasónicas para destruir rocas y hacer explotar bombas; los azules podían patear las bombas por encima de obstáculos; los rosa saltaban; los verde corrían rápido; y por último, los lagartos amarillos paralizaban a los enemigos con un rugido.

DEBERÍA SER SENCILLO ESQUIVAR BOMBAS. EN LA PRÁCTICA, LAS OPCIONES TÁCTICAS Y EL RITMO VELOZ CONFUNDÍAN A LOS JUGADORES POCO EXPERTOS

Por lo demás, *Saturn Bomberman* era similar a muchas de las otras versiones del juego. Incluía una estructura para un solo jugador parecida, por ejemplo, en la que una historia que evolucionaba poco a poco servía como pretexto para que atravesaras los sucesivos mundos, acabando con todos los enemigos que encontrabas. En esta ocasión, la historia llevaba a recuperar algunos cristales para contener al horrible monstruo Crator, liberado por el nefasto Mr Meanie; pero, en serio, ¿a quién le importaba? Más importante era el modo supervivencia, que permitía a los jugadores grabar sus mejores tiempos.

Dado que todo el mundo sabe que *Bomberman* es un juego orientado para varios usuarios, resultaban todavía más importantes los competitivos modos multijugador del título. Como muchos de los otros 30 juegos, *Saturn Bomberman* incluía un modo cooperativo para varios usuarios, pero el verdadero núcleo del multijugador era la posibilidad de competir contra tus amigos. De hecho, los jugadores americanos y japoneses podían disfrutar de *Bomberman* online mucho antes de que las consolas entrasen en la época actual de conexión gracias a las modernas iniciativas de la Saturn de Sega.

Pero la mayor virtud de *Saturn Bomberman* se quedó limitada a aquellos que contaban con dos multitap de Saturn: el juego permitía que jugasen hasta diez contendientes a la vez, aumentando la intensidad de forma exponencial. La palabra "tumulto" parece haber sido creada para este juego. Jugar contra oponentes humanos, atrapándoles sin piedad en callejones sin salida o confundirles con una cadena de reacciones requería, y sigue haciéndolo, mucho trabajo mental; demostraba cómo las bombas estáticas del juego podrían crear algunas de las experiencias de puzzle más frenéticas y fluidas. En teoría, debería ser sencillo esquivar bombas que están quietas en un sitio. En la práctica, en el fragor de la batalla, el abanico de opciones tácticas y el ritmo veloz confundían a los jugadores poco expertos.

Es esa bella línea, el delicado espacio entre la deliberación táctica y el pánico, lo que define la brillantez del juego. Hudson ha intentado refinar desde entonces, con distintos grados de éxito.



El juego en equipos se estrenó en el hardware de PC Engine, pero *Saturn Bomberman* se convirtió en el estandarte

"Si no has disfrutado del multijugador de *Bomberman,* no sabes lo competitivo que puede llegar a ser; es así de simple".
Ryan Bentley

"Mi juego favorito para diversión multijugador después de salir".
Dafydd Puw

"Diversión multijugador directa. Nada complicado, tan sólo un gran juego sencillo".
Matt Corbishley



PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** HUDSON
ESTUDIO: HUDSON

SUPER MONKEY BALL









Cuando se anunció *Super Monkey Ball* para la GameCube de Nintendo todo el mundo se preguntaba: ¿Cuánta diversión ofrecería jugar con los monos en bolas (vamos, dentro de unas bolas) de Sega sin un plátano de plástico en tus manos? Porque antes de aparecer en consola (marcando el inicio de la era post-hardware de Sega) *Monkey Ball* había sido una máquina recreativa que se controlaba con un casi erótico joystick en forma de plátano vertical.

Creado por el antiguo columnista de EDGE Toshihiro Nagoshi, *Super Monkey Ball* fue uno de los títulos de lanzamiento de la nueva GameCube, y resumía completamente la filosofía de la caja de diversión de Nintendo; en realidad, en muchos aspectos se adelantaba a la filosofía de juego de Wii para todos los públicos. A falta del plátano de plástico de la recreativa, la versión de GameCube se controla con un stick analógico, manteniendo su subyacente y sencillo concepto: mover un laberinto para que una bola avance por él, llegando desde la salida a la meta en un tiempo límite. Salvo que tiene monos dentro de las bolas y delicadas caídas hacia un abismo colorido y brillante que espera a los primates descuidados.

El recientemente creado estudio Amusement Vision de Nagoshi cogió este concepto tan simple y lo pulió hasta en los detalles más pequeños. Los cien extraños laberintos del juego fueron creados con una sensación increíble de solidez, acorde con un motor de físicas sorprendentemente preciso y envuelto en uno de los esquemas de colores más vibrantes de la historia de los videojuegos (camuflando una muestra interesante de publicidad dentro de los juegos, para los plátanos de Dole Food Company). En la presentación, todo es perfecto en *Super Monkey Ball*. Está el clásico sonido de videojuego cuando pasas con tu bola sobre un plátano, por ejemplo (recoge 100 y tendrás una vida extra, claro). Y también está la familia de simios estrella del juego: AiAi, MeeMee, GonGon y Baby (el miembro más pequeño de la misma y, por tanto, el personaje más usado por los expertos).

Luego está esa curva de aprendizaje perfecta que cabría esperar de un juego ideado para que los visitantes de los salones se dejasen su dinero. Partiendo de una serie inicial de diez laberintos sencillos, al final del juego los usuarios habrán superado algunos de los puzzles más diabólicos y desesperantes. Los escenarios sencillos del principio dan paso a estructuras cada vez más recargadas según el juego avanza: caminos finos como un cable que giran, suben, bajan, bajo del agua, a través de profundas junglas y cielos urbanos. Uno particularmente avanzado tiene forma de guitarra. Estos laberintos finales requieren una conjunción de habilidad e inteligencia sobrehumana para completarlos.

PARTIENDO DE DIEZ LABERINTOS SENCILLOS, AL FINAL DEL JUEGO EL USUARIO HABRÁ SUPERADO ALGUNOS DE LOS PUZZLES MÁS DIABÓLICOS Y DESESPERANTES

De hecho, muy pocos han conseguido llegar al final de los 50 niveles en Experto sin romper al menos un mando. Pero los aficionados de *Monkey Ball* son infatigables. O esa es la sensación que da visto el festín de virtuosismo jugable que aún tiene representación en Internet varios años después del lanzamiento del juego, en forma de todo tipo de speedruns, acrobacias y hazañas que han llevado a sus realizadores años de perfeccionamiento. Son trucos que requieren precisión y experiencia: caída libre hacia finísimas plataformas o saltar a través de minúsculas baldosas móviles.

Si *Super Monkey Ball* se hubiese limitado a eso, a sólo laberintos móviles y a conseguir llevar a los monos en bolas del punto A al punto B dentro de límites de tiempo cada vez más exigentes, habría sido un juego sorprendente, porque lo logra con una destreza y encanto sin igual. Pero no se limitó a sólo eso, sino que también ofrece un puñado de minijuegos protagonizados por los monos en bolas, muchos de los cuales son tan divertidos como el juego principal, y varios podrían haber sido juegos completos por sí solos.

Cojamos como ejemplo Monkey Race, en el que los jugadores corren a través de circuitos recogiendo objetos. Aparte del número limitado de circuitos, es tan bueno como la consiguiente versión para GameCube de *Super Mario Kart*. O Monkey Target, que trae consigo agradables recuerdos de *PilotWings*, transforma a los monos en bolas en monos en aladelta, con la intención de impulsarlos a objetivos distantes que incluyen diferentes puntuaciones según la zona. Billar, bolos, golf y lucha completan el resto de elementos desbloqueables, y cada uno es un tesoro menor (el de bolos es un clásico indiscutible). De forma brillante, el juego hasta se permite convertir su secuencia de créditos en un satisfactorio reto de recoger plátanos.

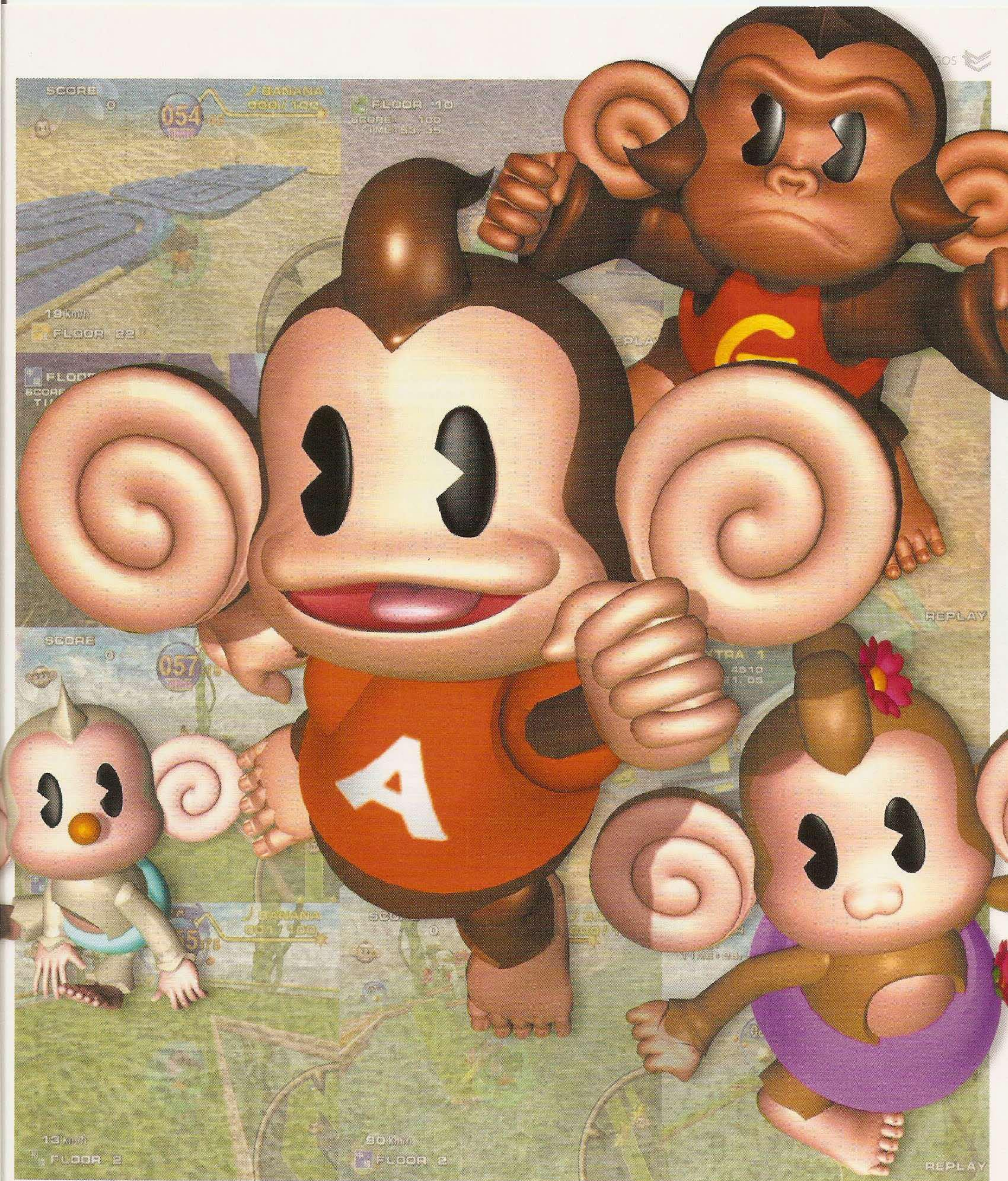
Lo cual es una respuesta bastante rotunda: resultaba improbable, pero jugar con los monos de Sega sin un plátano de plástico en las manos es todavía más divertido. Es un juego clásico de fluir impecable. Con monos en bolas.



***Super Monkey Ball* ofrece una agradable curva de aprendizaje; luego se calienta, exigiendo mucha precisión**

"Un juego donde tienes totalmente el control, sólo tú contra el nivel. Nada de una mala IA en los enemigos que intentan detenerte o amigos intentando ayudar. Nada de control que no responde, sólo un stick analógico preciso y certero para mover tu bola. Y hablando de sticks y bolas, el billar también es genial.
John Norris

"Jugabilidad pura. Deliciosamente abstracta, sin intentar justificar los escenarios con un guión innecesario. Hay un mono en una bola, plátanos y un cronómetro. Hay una gran puerta que pone "Meta". Puedes imaginarte lo que hay que hacer con todo esto. Sólo podía ser un videojuegos y tiene un hogar perfecto en el stick analógico izquierdo de la GameCube".
Stuart Wetherell



PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA

45 COMPANY OF HEROES



Pregunta a un aficionado a la estrategia en tiempo real qué problemas tiene el género y tendrás dos respuestas básicas: el asalto a los tanques y la gestión de recursos. Ambas son perfectamente válidas. La primera es una cuestión de credibilidad y la segunda hace que un general deba actuar como un contable en los momentos críticos de una guerra. ¿Cómo es posible que *Company of Heroes,* un juego del que se dice que reinventó la ETR, se libre de ambas?

Resulta irónico que al principio te dé todavía más preocupaciones, convirtiendo a cada uno de los muñecos que controlas en algo poco habitual en el género: un ser humano creíble. Llámalo síndrome de Ryan, pero cuando un soldado solitario se arrastra entre una montaña de brazos y piernas de los miembros de su unidad se convierte en algo más valioso que todo su pelotón. En la guerra de Relic, cuando una bala de mortero rompe –literalmente– en dos a un escuadrón y deja a un hombre en pie, seguramente también esté muerto. Si logra llegar a ponerse a salvo podrás reforzarlo con un simple botón, aunque pueda resultar más fácil simplemente acabar con su sufrimiento y volver a empezar.

Pero ahí estás, intentando salvar a ese hombre, tirando por la ventana lógica, tácticas e incluso tropas, todo por devolverle vivo a casa. Para un título normal de ETR, que cree que el cambio es robar las ideas de Tolkien o Lovecraft y que la evolución es un nuevo panel para HUDs demasiado hinchados, conseguir que la gente se preocupe por sus unidades caídas parece cosa del ocultismo nazi. Pero para Relic es una necesidad obvia en un género que nació para simular la guerra, pero que se ha cegado con lo que es la propia guerra. El motor Essence, la columna vertebral de *Company of Heroes,* infunde un miedo necesario en el corazón flácido del género.

AHÍ ESTÁS, INTENTANDO SALVAR A ESE HOMBRE, TIRANDO POR LA VENTANA LÓGICA, TÁCTICAS E INCLUSO TROPAS, TODO POR DEVOLVERLE A CASA

Cuando esos trozos sueltos de escenario empiezan a girar por el aire, creando agujeros en el suelo y lanzando partículas por todas partes, el campo de batalla se convierte rápidamente en algo real. Los tanques se convierten en leviatanes, los edificios en hogares y los soldados en maridos, padres e hijos. Tras haber revoloteado alrededor de la Segunda Guerra Mundial durante casi una década, es el punto en el que el juego al fin se mancha las manos. Es una experiencia escandalosa que quita el aliento.

La coincidencia de este juego y del *Supreme Commander* de Chris Crawford permite echar un vistazo completo al género. Se trata de dos proyectos sujetos al mismo dilema (cómo darle a un hombre poder sobre otros) con soluciones radicalmente opuestas. *SupCom* es el arquetipo del género, un juego de pensar más que sentir que se representa con una precisión abstracta y elaborada. *Company of Heroes* es iconoclasta, y no deshumaniza a sus tropas para ver la destrucción sin más.

Primando ir con prisas e improvisar sobre la planificación meticulosa, rara vez cae en las rutinas absurdas de fintar y atacar que definen la ETR, en donde dos facciones golpean sin éxito las puertas del cuartel general de la rival hasta que un acto de fuerza bruta acaba con la batalla. Con sus múltiples comandos y puntos de control, frentes dinámicos y contraataques devastadores, el de Relic es un juego que enturbia las reglas del enfrentamiento.

Aquellos que hayan tenido el placer recordarán un momento en particular, en Carentan: has reprimido el avance enemigo ocupando tres puentes clave. Has colocado francotiradores en las ventanas y trincheras en las salidas, lanzallamas apuntando casi al nivel del suelo y bazookas a lo lejos. Las tropas alemanas y los tanques aparecen a la vista como *Space Invaders* y caen derrotados como debe ser.

Dejando que la primera línea se cuide sola, vuelves a tus fábricas para preparar la siguiente fase, una marea de tanques para distribuirlos por todo el mapa. De repente, hay un terremoto provocado por artillería que no sabías que estaba ahí, fuera de la pantalla. El juego te prometió un contraataque pero te da dos, uno para distraer y el otro para destruir. Tu barrera inexpugnable, que levantaste en15 minutos, desaparece en 15 segundos.

Un productor de *Medal of Honor* explicó recientemente cómo, además de este truco de magia, hay frenos naturales que pueden evitar que los jugadores se aprovechen del juego. Si en *Company of Heroes* este aprovechamiento se basa en la dependencia de los tanques, entonces los frenos naturales están por todas partes. Los motores Essence y Havok siguen fielmente esa técnica, con terrenos y arquitecturas complejas que convierten las corrientes en coágulos, lo que desemboca en dianas gigantescas y explosivas. No hay nada que le guste más al juego que una demostración vulgar de fuerza, porque nada es más fácil de castigar.

La pregunta que hace es: ¿por qué eliminar las debilidades de la ETR cuando puedes convertirlas en trampas? Para aquellos que controlan el juego de la Segunda Guerra Mundial, con sus enfrentamientos nada sangrientos en Ohama Beach, el mensaje aquí es que la guerra no se puede aprender. Si vas a ella con una libreta, o te motivan las lecciones del GDI o Harkonne, tal vez debas llevar también una nota de suicidio.



Como cualquier ETR, *Heroes* cobra vida durante la batalla, pero llega más lejos gracias a los pequeños detalles

"La naturaleza fluida del campo de batalla es fantástica: tu fortuna va y viene con la oleada incansable de IA alemana alcanzando puntos estratégicos que creías tener cubiertos. Bordear a los Panzers para dejar al descubierto su armadura trasera ofrece gritos incontenibles de "¡Toma! ¡Ahí está!" cuando las unidades, animadas con gran belleza, explotan bajo el fuego de la artillería. No puedo evitar pensar que es una pena que Relic no haga el ETR de *Halo*".
Blocas 100

"No sólo luce estupendamente cuando empieza la función, sino que es un juego de la más alta calidad por sí mismo".
Blimey

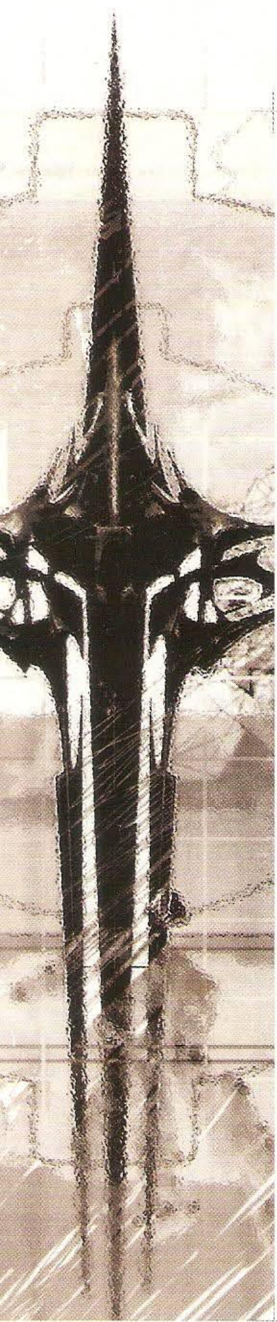
"Los aficionados a *Dawn of War* se sentirán como en casa, ya que usa una mecánica similar, pero aquí hay mucho más. Nunca había visto una IA semejante. Mis soldados saben exactamente qué hacer, sin que tenga que cuidar de ellos todo el tiempo. Así deberían ser todos los juegos de ETR de ahora en adelante".
mandelbrot78



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** THQ
ESTUDIO: RELIC

46

QUAKE III



Resulta revelador que cuando id y Raven estaban estudiando qué hacer con la parte multijugador de *Quake 4,* no tuviesen que buscar muy lejos: simplemente rehicieron *Quake III,* sus armas, mapas, objetos y físicas. Casi no merecía la pena intentar nada nuevo; *Quake III* marcó un antes y un después en el género, y acabó con aquello en lo que id había estado trabajando durante años.

Los *Quake* anteriores iban a tener siempre sus aficionados incondicionales, pero *Quake III* fue el que ofreción un equilibrio entre velocidad caótica y precisión que arrasó. La programación de John Carmack añadió a todo esto un motor gráfico que fue muy superior a los demás juegos durante varios años. Fue uno de los primeros juegos de la historia que no incluía la renderización por software; así que, por primera vez, los jugadores tenían que confiar en tarjetas 3D. El resultado fue un juego cuyos escenarios ultracomplejos dejaban un goteo de superficies con reflejos y texturas constantes.

Esta tercera entrega de *Quake* definió el acercamiento del 'deathmatch' al combate en primera persona. Más cercano al kung-fu que a unos enfrentamientos armados realistas, era un combate cuerpo a cuerpo en el que los protagonistas saltaban y esquivaban luchando con escopetas, sierras y lanzacohetes. Se depuró el diseño, hasta dejarlo minimalista, centrándose en unos combates multijugador hábiles y equilibrados en vez de un shooter con una campaña para un jugador, y eliminando elementos en lugar de añadir otros nuevos. Mientras otros juegos querían añadir funciones extra a las armas, o extravagantes habilidades especiales, *Quake III* eliminó todo lo que no fuese esencial para el arte de destrozar a tus enemigos. El aspecto monojugador del juego se redujo a enfrentamientos contra bots controlados por la IA, así que debías buscar la chicha del juego en las partidas contra otros jugadores, online o en red local.

En este aspecto, es discutible que éste fuese el mejor momento de id. La compañía había inventado el deathmatch con *Doom* y aquí estaba apuntalando la fórmula: la selección correcta de armas, con un puñado de objetos bien calculados, todo con el ritmo perfecto. La solidez del diseño de juego y la ambición de su apartado gráfico hicieron de *Quake III* la conclusión lógica de todo lo que le precedía, y el hecho de que iba a resurgir con el advenimiento de *Quake 4* efectivamente destacó el hecho de que los juegos que le siguieron no lograron sustituirlo.

QUAKE III MARCÓ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LOS SHOOTERS, Y ACABÓ CON AQUELLO EN LO QUE ID HABÍA ESTADO TRABAJANDO DURANTE AÑOS

Sin embargo, se puede argumentar que no fue id quien perfeccionó *Quake III,* sino los propios jugadores. Estaba sin acabar en su lanzamiento, y recibió muchos parches los años siguientes; pero incluso esos añadidos oficiales no ofrecían el juego que disfrutó la mayoría de los jugadores. Las partidas online, tanto en deathmatch como en el muy famoso modo de capturar la bandera, se basaban en un pequeño número de mapas creados por el usuario en vez de los diseñados por id. Del mismo modo, ningún jugador serio se conectaría lejos de muchos servidores que enfatizaban elementos tácticos tales como colores de equipos y opciones del interfaz. Otros *mods* capitalizaron el sistema básico del juego; Rocket Arena, por ejemplo, creó una mecánica de juego completa partiendo de la habilidad de los personajes pesados de *Quake* para propulsarse grandes distancias con las detonaciones de sus propias granadas y cohetes. *Quake Fortress* (o *Q3F,* como se conoce de forma correcta y legal), por su parte, era un análogo a gran velocidad de *Team Fortress,* y el juego que inspiraría al equipo de diseño para el último proyecto de id, *Quake Wars.*

Es difícil calcular el impacto general de *Quake*. *Counter-Strike* es el principal shooter multijugador, y, por tanto, el título más grande del juego profesional, pero fue *Quake III* el que de verdad consiguió que la gente se interesase en los deportes electrónicos de competición. La capacidad de *Quake* para crear enfrentamientos uno contra uno asentó las bases de las primeras y genuinas estrellas del juego profesional internacional, como Jonathan "Fatal1ty" Wendell. Aunque *Quake III* se cayó de eventos como la World Cybergames, *Quake 4* lo ha devuelto al mundo de los deportes electrónicos.

En efecto, fueron los jugadores de *Quake III* y sus *mods* los que completaron el objetivo de id de crear el juego perfecto de enfrentamiento. La banda de Carmack ofreció las herramientas y el enfoque, pero fue la dedicación de los jugadores la que completó el proceso. Siempre habrá quienes digan que *Unreal Tournament* hizo más y mejor, pero sólo los Quakers saben la verdad de cómo *Quake* cambió el mundo de los videojuegos.



La maleabilidad de *Quake III* en manos de aficionados produjo algunos de los mejores mods de los videojuegos

"Nuestro estudio trabaja con Macs, y siempre recordaré que la demo llegó a Mac antes que a PC. El resultado fue que se instaló en el ordenador de cada diseñador y no se trabajó durante dos semanas. Nos causó muchos problemas, y se eliminó todo software relacionado con juegos de nuestros ordenadores. ¡Mola!"
David Randall

"Para velocidad y estilo puros, este juego destaca sobre todos los demás shooters FPS".
Philip Cooke

"Puede decirse que id inventó el shooter en primera persona. Aunque sus artistas deberían probar colores diferentes de vez en cuando..."
Darren Hobbs



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION
ESTUDIO: ID SOFTWARE

47 FAR CRY



Sorprende que Valve e id fuesen superados en la creación de lo que por aquel entonces se denominaba "juego de PC de nueva generación". Todavía más raro que les ganase una desarrolladora alemana con su primer juego, un criatura que completó en tres años. Pero lo más sorprendente de la irrupción de *Far Cry* en esa competición fue que en resultó ser un shooter más valiente, más ambicioso y mejor acabado que sus competidores. Usaba su tecnología (capaz de seguir ofreciendo, tres años después, vistas más sorprendentes que muchos de los juegos actuales) para renderizar vastos espacios abiertos. Y decidía qué hacer con ellos con más inteligencia que muchos de sus predecesores.

El interés de tener una zona de juego más grande radica en facilitar la libertad para el enfoque, y el grado en el que logró esto *Far Cry* fue espectacular. Pero esa libertad es un estorbo cuando dar vueltas por esta enorme zona es una tarea. La genialidad de *Far Cry* se encontraba en ofrecer muchos niveles exteriores en una isla o mini-archipiélago y asegurarse de que tenías un fueraborda para pasearte. Explorar el cristalino océano de la Micronesia en un bote (quedándote a la deriva para hacer de francotirador y acabar con el capitán de una lancha motora armada) era un juego por sí solo. Uno de los mayores placeres de *Far Cry* no incluía ningún tipo de acción: la simple satisfacción de dejar un rastro de espuma que se expandía hacia una bahía sin vigilancia, vadear la costa y adentrarte en la jungla.

Far Cry se aseguraba de que podías avanzar. Tus prismáticos te ofrecían más que ampliación; también indicaba todo elemento hostil que aparecía ante tus lentes, que se indicaba en tu radar; las conversaciones se amplificaban para entretenerte, y podías incluso monitorizar el estado mental mediante un punto de color según el humor. Un barrido rápido te ofrecía una visión casi total de la situación que te permitía una planificación que no tendría sentido en shooters tácticos más hardcore. Esta era la gran virtud de *Far Cry:* ofrecer una solución elegante e inesperada a un problema que el resto del género no era consciente de que tenía.

CONTRA TODO PRONÓSTICO ,CRYTEK LOGRÓ, EN UN ESTRENO YA CARGADO DE NOVEDADES, HACER UN JUEGO DE INFILTRACIÓN COMPETENTE

Contra todo pronóstico, Crytek incluso logró, en su estreno ya cargado de novedades, hacer un juego de infiltración competente, añadiendo el atractivo de colarse en los sitios a una fórmula que ya utilizaba vehículos de un modo con el que sólo *Halo* podía rivalizar, un sencillo e inteligente reconocimiento táctico y zonas abiertas con un aplomo sin precedentes. Lejos de dejar que todo ese peso le aplastara, jugaba con ellas con habilidad. Los vehículos exigían espacios abiertos, los espacios pedían mayores opciones de observar el entorno, y estas sacaban conjeturas del subterfugio. Te encontrabas arrastrándote a ciegas por los arbustos, confiando en tus instrumentos para determinar si los puntos verdes que pasaban corriendo se volvían rojos al estar alerta. Si lo hacían, todavía tenías tiempo de lanzar la granada más grande de los videojuegos hasta la fecha: una piedra, como gritando: "¡Eh, mira allí!", las tácticas de infiltración no consiguen mucha más fidelidad.

No siempre tenías que ocultarte. Las tácticas a larga distancia se intercalaban con zonas seguras centradas en lanchas motoras, y el mejor modo de abordar una playa llena de mercenarios era normalmente hacer caer una lluvia de cohetes. La construcción meditada de la acción se recompensaba de forma espectacular: por separado, tú y tu fiel barco navegabais silenciosamente por el aire tropical, dejando atrás las armas y a la mayoría de las tropas. Si chocabas lo bastante rápido contra una piedra o un edificio, podrías hacer explotar su embarcación. El tanque de petróleo estallaba con una fuerza descomunal, y a menudo acababa con varios mercenarios. Por duro que resultara el combate, siempre había modo de pasar rápido junto a la amenaza principal y dejar que viniese a por ti. Aquí es donde entraban las armas, y, una vez más, el novato *Far Cry* se acercó de forma ejemplar a un tema tan viejo. Era la artillería pesada necesaria: el Jackhammer escupía disparos con una fuerza y frecuencia singulares, el M4 estándar producía la cacofonía de una cortadora de césped petardeando. Incluso los fuertes latidos de la pistola Falcon (una mágnum, claro) eran satisfactorios hasta el mismo final. Las abundantes granadas acababan con todo (incluido tú) y levantaba los pedazos del suelo. Pero el arma insignia de *Far Cry* fue el rifle de francotirador, porque su efectividad estaba en otra galaxia. Su lente podía penetrar incluso a través de la bruma, permitiendo que sus balas, que dejaban una estela de humo, acabasen con idiotas demasiado lejanos como para verlos a simple vista. No importaba la practicidad de atacar nada quieto; la gran injusticia de acabar con presas que se ven a lo lejos era demasiado gratificante como para criticarla.

Con el origen más impensable, *Far Cry* llegó al mercado demasiado pronto, e inmediatamente consiguió que todo lo demás tuviese mala pinta. Crytek no pudo ser famoso entre sus compañeras desarrolladoras aquel año, pero su estreno se ganó el afecto, y la incredulidad, de una generación de jugadores.



Éste es un juego enorme, no sólo en duración, sino en la escala. Hacer de francotirador lo hace más profundo

"Totalmente inmersivo, gran historia, geniales las playas y las palmeras".
Richard Leggett

"La situación, las herramientas y esa isla, todo sumado en un juego que sigue siendo único hoy día. ¿El destino de vacaciones definitivo?"
Paul Houghton

"Prueba de que la infiltración no tiene que basarse en esconderse en armarios o cajas. Mucho más emocionante que juegos como *Splinter Cell* y *Metal Gear Solid* porque puedes buscar tus propias formas de evitar al enemigo. El hecho de que el escenario sea una isla tropical sólo lo hace más digno de recordar".
Richard Phelps



PLATAFORMA: PC
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT **ESTUDIO:** CRYTEK

48

PUYO POP FEVER

Puyo Puyo fue creado en 1991, pero no se lanzó fuera de su Japón natal hasta que su revisión un par de años después como *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* para Mega Drive, y *Kirby's Ghost Trap* para SNES. Aun así, le llevó tiempo impresionar al público europeo y americano debido a que el encanto de sus sutiles complejidades tarda en calar, y todavía hoy le cuesta obtener las alabanzas que se merece, a menudo considerado por los críticos como poco más que el clon de *Tetris* de un pobre hombre.

Esto se debe en parte a que esos críticos no pueden ver más allá del parecido superficial con juegos como *Tetris* y otros puzzles verticales como *Dr. Mario* o *Columns*. Igual que esos juegos, *Puyo Puyo* se juega en un cuadrado, que se llena gradualmente con bloques de colores que descienden desde lo alto de la pantalla, y el trabajo del jugador será limpiar la pantalla uniendo los bloques de colores en grupos. Los bloques de colores, o puyos, son masas coloreadas que caen en parejas, con un movimiento desenfadado y ojos penetrantes que extiende el abismo entre desagradable y encantador.

El objetivo básico del juego es girar y dirigirlas para que formen grupos de cuatro o más masas del mismo color, que entonces desaparecen, permitiendo que las que se encuentren por encima caigan. Esto proporciona la base de una ligera diferencia respecto al *Tetris,* pero el giro principal es que el juego tiene aspecto de competición cara a cara para dos jugadores (de hecho, parte del atractivo del título en el modo para un jugador es que los rivales con IA actúan con estilos y estrategias diferentes). La esencia de la estructura cara a cara es que puedes enviar puyos sin color a la pantalla de tu oponente (llamados, según la persona, puyos molestos, o puyos basura, o ojyama), uniendo tus puyos en bloques de más de cuatro, o consiguiendo combos con bloques que, al desaparecer, permiten a los puyos de encima formar otro grupo.

Esos son los hechos, duros y fríos. Pero, como siempre, no hacen justicia al entusiasmo contagioso con el cual *Puyo Puyo* se hará con el control de tu mente. Es el tipo de juego que se permanece en las retinas (y en tu mente) mucho tiempo después de haber jugado. Justo cuando crees que empiezas a escapar de sus garras, descubres que su larga estela serpentea en tu cerebro y te exige que juegues una vez más para activar otra excelente combinación en cascada que eche por tierra los planes que tu oponente ha elaborado con todo cuidado.

JUSTO CUANDO CREES QUE EMPIEZAS A ESCAPAR DE SUS GARRAS, DESCUBRES QUE SERPENTEA EN TU CEREBRO Y TE EXIGE QUE JUEGUES UNA VEZ MÁS

Al principio jugarás como a cualquier otro juego de puzzle vertical, yendo poco a poco, intentando darle sentido a la caótica colección de masas de color que avanzan inexorablemente hacia la zona baja de la pantalla. Intentarás limpiar la pantalla con paciencia hasta que, poco a poco, tu cerebro empezará a registrar el objetivo vertical del campo de batalla y su capacidad para ocultar combinaciones sucesivas. Al final tendrás una revelación, ese momento en el que tu cerebro encuentra al fin sentido al vertiginoso objetivo del juego y empiezas a llenar tu pantalla con formas potencialmente letales y arreglos que, con el tiempo correcto y el par de puyos apropiados, provocará una lluvia de ojyama que llenará la pantalla de tu inconsciente oponente.

El juego ofrece la recompensa de alto riesgo definitiva: para jugar bien necesitas liberarte de los grilletes del conservadurismo y confiar en la habilidad de tu cerebro para conseguir encontrar el sentido de la zona de juego que se llena rápidamente. Necesitarás dejar que tus puyos se apilen, con una precisión milimétrica, hasta que tu pantalla esté casi llena. En este punto, para todo aquel que crea que el juego no es más que otro clon de *Tetris,* tu pantalla parecerá fuera de control. Pero, en realidad, esperarás el momento apropiado, y el par de puyos necesarios para desbloquearlo todo; llevar el orden del caos, iniciar una cascada de combos, y limpiar tu pantalla mientras llenas la del contrario.

Es una fórmula perfecta que ha permanecido, en esencia, intacta a través de las innumerables secuelas y *spin-offs* que han agraciado prácticamente todas las grandes (y pequeñas) plataformas. De hecho, es difícil reparar en una simple versión definitiva del juego, pero, al ser el más completo, *Puyo Pop Fever* (*Puyo Puyo Fever* en Japón) probablemente destacaría sobre los demás. Aún cuando a su apartado gráfico cuidadosamente pulido le falta el encanto pixelazo de las primeras versiones, contiene más modos de los que necesitarás nunca, incluyendo la adición autoritaria del modo Fever (con un ataque especial al estilo beat'em up) y un puñado de personajes todavía más chulos.

¿El clon de *Tetris* de un pobre hombre? Para nada.



A diferencia de *Tetris, Puyo Pop/Puyo* no es un juego para jugarse en solitario: la oposición es lo que añade interés

"El primer juego japonés que compré de importación. Sin problemas de traducción, sólo una profunda jugabilidad de puzzle que nos tuvo a mis amigos y a mí jugando durante semanas, hasta que las discusiones llegaron a las manos".
Simon Booth

"Eras o de *Columns* o de *Dr Robotnik's Mean Bean Machine;* y los chicos más inteligentes, incluyéndome a mí, eran de este último".
Christian Humphry

"Masivamente estratégico, incluso estando lleno de personajes ridículos. Desde lo más alto, se ríe de casi todos los demás juegos de puzzle, con la obvia excepción de *Tetris*".
Matthew Rolli



PLATAFORMA: VARIAS
DISTRIBUCIÓN: VARIAS **ESTUDIO:** VARIOS

ANIMAL CROSSING







Mucha gente te dirá que *Animal Crossing* es un juego que va de nada. Te dirán que aunque siempre estás atareado, yendo de aquí para allá en tu pueblecito, no haces nada importante. No les creas. Puede que *Animal Crossing* sea un estudio sobre lo mundano (pescar peces, hacer recados, coleccionar muebles) pero también es un ensayo de la complejidad.

Piensa en lo vivo que está tu pueblo. Cómo reacciona a las estaciones, cuántos matices tienen los habitantes, cuánto hay por hacer siempre. Cada elemento *Animal Crossing* por separado es muy simple. Pero las delicadas interacciones entre ellos suponen que, como un todo, cada pueblo es tangiblemente intricado, a un nivel que pocos mundos de juegos han igualado.

Piensa en tus fieles vecinos. Cada uno de ellos pertenece a un tipo de personalidad diferente: el chico atlético, la chica creída, el chico perezoso, la chica dulce... Pero la limitada variedad de aficiones y frases de cada personaje alcanza un nivel destacado de individualismo cuando se fusiona con una de las muchas especies del ecosistema de *Animal Crossing*. Una apariencia concreta, un conjunto de ropa, el diseño predefinido del interior de cada personaje y dónde está su casa en el pueblo, sea junto al mar, alejada de los demás, o quiénes son sus vecinos; todo eso, junto, crea vínculos profundos entre los animales artificiales y el jugador. Cualquier aficionado a *Animal Crossing* te dirá qué personajes le gustan, con cuáles se ríe y a cuáles detesta.

Uno de los personajes principales es Tom Nook. Este quisquilloso y nervioso mapache es el dueño de la tienda del pueblo y, como te ha dejado el dinero para tu casa y sus siguientes (y obligatorias) ampliaciones, también es el dueño de tu alma. Por mucho que la pequeña sociedad de *Animal Crossing* pueda parecer igualitaria, con sus alegres habitantes intercambiando regalos y ofreciendo palabras amistosas y juegos pintorescos, la relación del jugador con Nook deja ver que *Animal Crossing* es un dardo irónico a la cultura consumista. Para pagar esa deuda y poder conseguir la casa más grande en la que colocar tu colección de muebles y cacharros necesitas ganar dinero. Cultivar frutas exóticas y pescar están a la orden del día, todo para recargar la economía monopolista e impuesta de Nook.

LA RELACIÓN DEL JUGADOR CON TOM NOOK DEJA VER QUE *ANIMAL CROSSING* ES UN DARDO IRÓNICO A LA CULTURA CONSUMISTA

Es como un chiste el hecho de que el placer que sientes al completar un conjunto de muebles se disipe pronto con insatisfacción. En seguida te cansas del aspecto de la cabaña; ¿qué tal arriesgarse e intentar conseguir la colección dedicada a Mario en su lugar? Nook, buen conocedor de la naturaleza del ser humano, la fomenta con su atractiva gama de objetos aleatorios que comprar, con lo que debes visitarle a diario para ver qué hay nuevo. A medida que tu casa se llena con un jaleo de colecciones a medio acabar se hace patente lo fácil que es caer en la trampa de satisfacer los deseos superficiales.

La ciudad está vinculada al calendario real, con lo que los jugadores experimentan el mismo cambio lento del entorno que en la vida real. Los eventos naturales como los primeros copos de nieve o la llegada de la primavera, que incluye la caída de la flor de los cerezos entre el 5 y el 7 de abril, transforman el pueblo a lo largo del año. Muestra una simplicidad gráfica y atractiva con la que *Animal Crossing* puede conseguir centrar la atención de nuevo en el mundo fuera de la pantalla.

Su simulación amable del mundo real se extiende a los grandes festivales. En el pueblo la Navidad incluye a un reno que reparte regalos (muebles con temas festivos), mientras que Fin de Año comprende una cuenta atrás y fuegos artificiales visibles desde la fuente. Hay algo extrañamente mágico en oír que coinciden a la perfección las pequeñas explosiones y celebraciones del pueblo con los sonidos que entran por tu ventana.

Animal Crossing no tiene una verdadera condición de victoria; puedes hacer la ciudad "perfecta" plantando una densidad específica de árboles, eliminando cuidadosamente las malas hierbas y limpiando la basura, pero para ello es preciso un mantenimiento constante. Puedes coleccionar todos los peces, insectos y fósiles para el museo. Puedes ganar suficiente dinero para pagar la casa y sus ampliaciones y ganarte una brillante estatua tuya al lado de la estación. Puedes coleccionar los muebles y electrodomésticos que ansías.

Pero esto no es más que la idea. Estos objetivos animan a seguir jugando día tras día, pero en el alma de *Animal Crossing* se encuentra el avance lento que es la velocidad a la que ocurren cosas en el pueblo. Cada cambio, sin importar lo pequeño, rápido o superficial que sea se convierte en el más importante y precioso.

Porque, mientras la economía de *Animal Crossing* pone de manifiesto tu voluntad de consumir, esta celebración de lo mundano expone algo más bonito: el amor por la vida sencilla.



El estilo visual único de *Animal Crossing* logra que los numerosos objetos que puedes comprar sean más bonitos

"Te da una razón para volver cada día. Este juego me tuvo jugando durante dos años".
David Edwards

"¿Con qué otro juego disfrutaría cada día sin fallar ni uno, durante un año, parando tan sólo debido a una televisión rota? Ninguno. Sólo *Animal Crossing* consiguió que lo hiciese. Fue mágico mientras duró. Mi mejor amigo era Bones. Era un perro, y Tangy me dijo que estaba relacionado de algún modo con KK Slider, aunque Bones nunca me dijo nada sobre él. Se confundía a veces e incluso olvidaba su propio nombre, el pobre. Iría a saludarle, pero hace mucho que abandoné mi casa virtual y tengo miedo de que los habitantes me griten por no visitarles durante 73 semanas".
Mark Jackson

"No sé si es un juego, pero no sé adónde se me fue ese año".
Martin Charlton



PLATAFORMA: GAMECUBE **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

SHENMUE



Los dos juegos que tienen más en común con la aventura *Shenmue,* que salió hace siete años, apenas tienen dos años. *Yakuza,* con sus embriagadores escenarios japoneses, sus minijuegos de mal gusto y combates con multitudes, junto con *The Elder Scrolls IV: Oblivion,* con su inmensa e interactiva población, con sus rutinas circadianas y todos sus diálogos hablados. Este par de juegos ha canalizado los genes de *Shenmue,* aunque esa nunca fue su intención. Por supuesto, no hay clones de *Shenmue.*

Shenmue se adelantó tanto a su tiempo como a sí mismo. Llegó en tres GD-Roms (los discos de 1,2 GB de la Dreamcast) un año después del lanzamiento de la consola. En su época fue el juego más caro jamás desarrollado. Originalmente pensado para Saturn, te sumergía en una historia de 16 capítulos que se comprimió en tres juegos, pero esta reducción siguió sin ser suficiente, y el tercer y último capítulo son sólo una cruz con la que los fans de Sega piden constantemente cargar. Tal vez su único legado de software sea haber impulsado la entrada de los QTE ("quick time event") al extenso lexicón de abreviaturas de los videojuegos; pero su herencia sigue viva, a menudo con intensidad, en los corazones de aquellos que se adentraron en el gran mundo de *Shenmue.*

A pesar de que antes de su lanzamiento todos los argumentos de venta de *Shenmue* personificaban la agotadora marea de especulación y conversaciones íntimas en la cama que atascarían los E3 del siglo XXI y las escandalosas notas de prensa post-*GTA* (¡Millones de los gráficos más realistas nunca vistos! ¡Una libertad de exploración sin precedentes!), conseguían explotar con éxito una tremenda fuente de fe. Los usuarios de Dreamcast buscaban, sin duda, algo en lo que creer, después de que Sega lanzase una consola que personificaba su efervescente diversión arcade; *Shenmue* era el juego que demostraría al resto del mundo que Sega también podía destacar con múltiples discos del panorama jugable tras *FFVII.*

AM2 ofreció una experiencia de desarrollo lento y coagulado, centrada en Ryo Hazuki, adolescente japonés y persona aburrida, y su búsqueda del asesino de su padre. Algunos se quedaron encantados por la elaborada ambientación y los detalles visuales. Otros se quedaron helados con la grumosa interacción con un mundo nada amenazante y casi rústico, cuyas sublimes promesas eran su única revolución. Y hay quien se quedó aislado a flote en un mundo atípico en el que paseaban por los distritos de Yokosuka haciendo preguntas poco usuales a los pensionistas y peluqueros de caras vistosas en un intento de seguir el largo rastro de migas de pan que dejó Lan Di, el asesino del padre de Ryo. Parecía como si, por mucha presentación glamorosa que tuviese, *Shenmue* fuese un juego de gerencia media, a menudo compuesta de las poco glamorosas rutinas diarias (estar en casa a la hora de dormir, gastar sabiamente el dinero ganado en un día de trabajo, o entrenar movimientos de combate mediante la práctica en solitario) que otros juegos pasan por alto.

SU HERENCIA SIGUE VIVA, A MENUDO CON INTENSIDAD, EN LOS CORAZONES DE AQUELLOS QUE SE ADENTRARON EN EL GRAN MUNDO DE *SHENMUE*

Sin embargo, esta existencia a nivel doméstico es la llave del poder de *Shenmue.* Nada te permite embeberte de la finura visual tanto como un personaje de juego que se mueve andando, no corriendo. Cuando ocurre el drama, es la existencia de otro modo monótona de Ryo (al cual el jugador lleva de la mano en todo momento) la que le da un peso genuino y digno de recordar. La batalla contra 100 hombres; el enfrentamiento final contra Chai, el luchador que recuerda a Gollum; el viaje en moto de Ryo con su vieja amiga y novia reciente Nozomi; incluso la Navidad, como parte del calendario real de 1986/1987 del juego, parece más que una excusa para decorar Yokosuka de fiesta. El propio Lan Di hace, sin duda, de cruel Némesis, ya que apenas aparece en *Shenmue.* Lo mismo ocurre con *Shenmue II,* en el que roba el final del héroe con un viaje en helicóptero hacia el atardecer. Dos juegos después, y sin haberse hecho todavía justicia, es el equivalente en los videojuegos a un criminal de guerra.

Todo parece un poco perverso, cercano a los otros mundos de fantasía: exagerado poder, con metas estructuradas con confianza y conclusiones firmes. Sin duda es representativo del deseo de creer del jugador, una voluntad que todavía perdura con los rumores interminables de *Shenmue III,* en las llamadas, peticiones y lamentos por un capítulo que cierre la serie, y en los sitios aficionados realizando ingeniería inversa con la mayor parte del universo *Shenmue* como sea posible. Demostró no sólo de lo que son capaces los creadores de juegos, sino también los jugadores, en cómo algunos pueden conectar con la visión que se les presenta. Es un juego tan lleno de optimismo para el futuro potencial de los videojuegos como el de su público, y permanece como un logro inmenso que merodea en las mentes y los corazones de sus seguidores, tan seguro como que está grabado en tres discos de Dreamcast.



La Sega actual no es la que dio luz verde a *Shenmue.* Hay pocas posibilidades de que aparezca la tercera parte

"Uno de los mejores momentos de mi vida, y ni siquiera era yo".
Kev McCullaghbad

"Se merece mucho más que el estatus de título de culto".
Christopher Buxton

"Un vistazo a un futuro de libertad. Algún día, todos los juegos serán así de ambiciosos".
Marcus Alcock

"Una llamada a las armas para los jugadores. La aventura del usuario refleja la de Ryo, y puede, en última instancia, leerse como una búsqueda de identidad para ambos".
Andrew Low

"Más que progresar con las cosas importantes en la vida, Ryo consigue un trabajo de poca monta, pierde el tiempo en el salón recreativo, y va a bares para jugar al billar... Es como si cogiesen mi vida y la pusiesen en la pantalla".
John Norris



PLATAFORMA: DC **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (AM2)

51

POKÉMON RUBÍ/ZAFIRO

Tras haber desencadenado una estampida de marketing desde su creación en 1995, el fenómeno Pokémon comprende actualmente libros, películas, cintas, barajas, sustos médicos, ofensas a religiones (y al doblacucharas israelí Uri Geller) y, cómo no, videojuegos. Ciento cincuenta y cinco millones de ellos en el último recuento. Parece que Pokémon ha acertado en algo. Es, sin duda, una genialidad del marketing. Y también, y tal vez esto sorprenda a algunos, una genialidad del diseño de juego que, de hecho, ha permanecido casi intacta desde los originales de Game Boy, *Pokémon Rojo* y *Azul* (*Pokémon Verde* en Japón).

Pokémon Amarillo para Game Boy, *Pokémon Plata, Oro* y *Cristal* en Game Boy Color, y *Pokémon Rojo Fuego* y *Verde Hoja* en Game Boy Advance, todos con el mismo diseño básico. Los primeros juegos Pokémon en añadir algo fundamentalmente nuevo fueron *Pokémon Rubí* y *Zafiro* (posteriormente revisados en *Esmeralda)*. Siguen siendo los mejores juegos de la serie. Aún así, quien no haya jugado mucho puede tener que esforzarse para distinguirlos de los originales.

En términos de estructura, son casi idénticos a sus predecesores: RPGs japoneses clásicos en los cuales, tras empezar en Villa Raíz, viajas por el mundo enfrentándote a tus rivales, retando a varios líderes de gimnasio y salvando el mundo de las fechorías del Equipo Magma (en *Pokémon Rubí)* o del Equipo Aqua (en *Pokémon Zafiro)*. Como en los juegos originales, los entrenadores Pokémon tendrán que recorrer distancias enormes si quieren tener la esperanza de completar sus Pokédex. En este caso, necesitarán atravesar toda la tierra de Hoenn y el ritmo de la exploración, con un balance perfecto que es ejemplo del excelente diseño del juego. A medida que los jugadores adquieren nuevas técnicas, se revelan gradualmente nuevas áreas, y, justo cuando el mapa se vuelve demasiado grande para atravesarlo, dispones de nuevas formas de hacerlo.

El otro aspecto fundamental del juego es su sistema de combate por turnos. Puede parecer sencillo, pero, como en los mejores juegos, esa simplicidad oculta una importante profundidad táctica. Está basado en el juego infantil de piedra, papel y tijera. Superpuesto por encima de la estructura básica de combate, que muestra los movimientos especiales y de intercambio de tus Pokémon, hay 17 tipos diferentes de Pokémon, cada uno con la habilidad de triunfar sobre uno o más de los otros tipos. Y en Rubí y Zafiro se introduce una capa de complejidad más, con las batallas dos contra dos.

PUEDE PARECER SENCILLO, PERO, COMO EN LOS MEJORES JUEGOS, ESA SIMPLICIDAD OCULTA UNA IMPORTANTE PROFUNDIDAD TÁCTICA

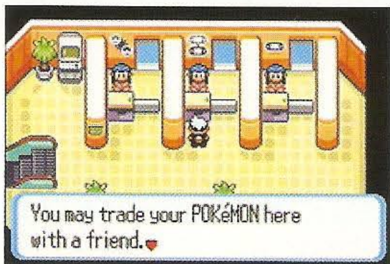
Pero la razón de ser del juego son los propios Pokémon. Adaptados a un juego que ha sido diseñado teniendo a los niños en mente, la historia y los diálogos son, desde cualquier punto de vista objetivo, demasiado coloristas e inmaduros. Pero no juegas a Pokémon por su excelente historia. Juegas porque el diseño del juego te incita; te impulsa a hacerte con todos, o, al menos, con los 202 Pokémon que es posible capturar de los 386 presentes en el juego (la frase de marketing de "hazte con todos" se ha retirado silenciosamente). Potencia cualquier trastorno obsesivo-compulsivo que puedas tener dividiendo todos los Pokémon disponibles a lo largo de diferentes versiones del juego. Hay siete Pokémons exclusivos en cada versión del juego, y el único modo de conseguirlos es intercambiando con entrenadores reales (una ingeniosa muestra de marketing viral antes de que el término fuese de uso común).

Si el desorden obsesivo-compulsivo no es suficiente, entonces el diseño de personajes es otro estímulo para completar la Pokédex: a los favoritos que regresan, como Pikachu, Jigglypuff y Tentacruel, se les añaden 135 especies nuevas, incluyendo Zigzagoon, Beautifly y Loudred. Cada uno es una pequeña obra de arte en forma de pequeño píxel, y cubre todo el espectro de los gustos: desde bonitos y adorables a los que escupen llamas y asustan. Por supuesto, también se benefician de los nuevos gráficos que ofrece Game Boy Advance; volver a los mapas monocromos de los primeros juegos tras jugar a *Rubí* y *Zafiro* es como regresar al desierto.

Aunque no es sólo la mejora gráfica lo que distingue a *Rubí* y *Zafiro.* Varios elementos nuevos se añaden al reto masivo y de final abierto. Cosas menores, como las televisiones que te encuentras en Hoenn que responden a tus acciones, o la guarida que permite a los entrenadores tomarse un descanso y flexionar los músculos. O cosas mayores. Un minijuego de colocar Pokébloques añade un poco de acción rítmica (y un mensaje ecológico para los niños: planta las semillas, cúidalas y come su fruto si quieres crecer grande y fuerte). Y los nuevos Torneos Pokémon requieren que los entrenadores crien a sus criaturas hacia una nueva especialización.

De hecho, criar y ampliar tu colección de criaturas es la esencia del juego, ejemplificada en la transformación del apacible Magikarp en la serpiente marina Gyarados. Pero la verdadera genialidad del juego es combinar estos elementos: coleccionar, intercambiar y criar a tu colección diversificándola. El resultado es maravillosamente ilimitado: ¿te centras en reunir Pokémons o en completar la historia? ¿En el combate o en los concursos? ¿Divides tu experiencia entre un puñado de Pokémon fuertes, o entre una selección de debiluchos, buscando flexibilidad táctica?

Pokémon es, claro está, un fenómeno. Pero en su corazón, ese fenómeno es un buen juego digno de destacar.



El salto a escenarios a todo color da más vida a los rituales establecidos, pero sigue destacando la simpleza visual

"Este juego fue, para mí, el primero en traer a casa la sensación de estar en un mundo vivo y real. Fue el primer juego que a menudo encendía sólo para visitar a varias personas. El huerto del Maestro de Bayas era una visita diaria (a veces dos), sabía dónde vivía gente concreta, viajaba por ahí a veces sólo por el placer de hacerlo, y todavía aprecio los dos cartuchos que tengo. Estoy seguro de que no fue el primer juego en conseguir esa sensación pero fue el primero que jugué yo que lo hacía. ¡Y todo en unas gloriosas 2D technicolor!"
Leo Tan

"Dicen que es un juego para niños, ¿no? Tengo 28 y lo adoro. No me importa".
Jason Preece



PLATAFORMA: GBA **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: GAME FREAK

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS



Los jugadores se han acostumbrado tanto a que antes de un lanzamiento la información les llegue en un gota a gota brutal que sorprende que un título brillante como *Disgaea* llega sin fanfarrias ni expectación. Pero es que en términos de encontrar fama y fortuna, las apuestas siempre estuvieron contra este estrafalario juego de ajedrez rápido.

Antes de que la llegada de *Disgaea* al escenario de los RPG estratégicos, la joven desarrolladora Nippon Ichi era conocida sólo por su"RPG musical" *Rhapsody,* poco conocido pero temáticamente destacable. Por tanto no había un equipo creativo de renombre que lo hiciese conocido para los jugadores. Y como habían salido muy pocos títulos en el género desde el original *Final Fantasy Tactics* en 1997, nadie prestaba demasiada atención a lo que se consideraba, cada vez más, una de las vías más anticuadas de los videojuegos.

LA INTENCIÓN DE NIPPON ICHI CON *DISGAEA* NO ERA TANTO UNA RENOVACIÓN DE UN GÉNERO ENVEJECIDO COMO UNA REVISIÓN COMPLETA

Pero el hecho de que *Disgaea* llegase sin previo aviso sólo sirve para destacar lo rápido que creció su reputación, tanto en su Japón natal como en Occidente, como un juego brillante, emocionante, profundo y colorido. Su historia excéntrica y divertida de verdad, su estética de sprites muy viva y las laberínticas profundidades de su estrategia dejan claro que la intención de Nippon Ichi con *Disgaea* no era tanto la renovación de un género envejecido como una revisión completa.

Las escenas de inicio del juego revelan al antihéroe Laharl, carismático y despreciable por igual, cuando despierta de un sueño de dos años en el interior de un oscuro y húmedo castillo del mundo de las tinieblas. Como estaba dormido, Laharl, el joven heredero al trono de Hades, se ha perdido la muerte de su padre. Sin permitirse un momento de dolor, se pone en marcha para reclamar el reino de tinieblas de manos del usurpador demonio Vyers (o "Mid-boss", como Laharl lo apoda en son de burla). Dividido en 14 capítulos, cada uno empieza con una recapitulación de la historia; con estilo de serie anime, se te invita a un cuento cada vez más absurdo y divertido siguiendo a Laharl y a su peculiar equipo de reclutas disfuncionales.

Esa irreverente puesta en escena contrasta mucho con los 15 años precedentes de guiones directos en los RPG estratégicos, que optaban por los caballeros medievales y la política de *Shining Force* o los mechas futuristas y beligerantes de *Front Mission.* El humor que permite reírse a carcajadas es algo raro en los videojuegos pero *Disgaea* ofrece situaciones divertidas y te permite jugar con ellas de modos inesperados e ingeniosos. Desde buscar la mascota zombie de un niño a ir de picnic (para descubrir que Mid-boss ha robado la cesta) o mitigar la vergüenza de Laharl al ver la foto de un paparazzi que le muestra ocupado en un acto incalificable, la historia de *Disgaea* es sólo una de sus poco habituales pero preciosas joyas.

Por supuesto, los personajes cómicos y pintorescos están ante todo para ayudar a que el jugador explore y entienda las demás innovaciones del juego, más profundas. Y es aquí donde el juego llega al mismo centro del género. Parte del motivo por el que se estaban lanzando tan pocos RPG estratégicos justo antes de *Disgaea* era que esos juegos se habían unido a unas mecánicas estrictas que no habían evolucionado apenas en toda una década.

Más que desentenderse de esos fundamentos sólidos y reconocibles, *Disgaea* añade una gran flexibilidad a la fórmula del combate basado en cuadrículas. En vez de incluir un grupo de personajes determinado con los que jugar, deja la creación, clasificación, bautizo y desarrollo de la mayoría del equipo totalmente en manos del jugador. Durante los combates, los personajes pueden coger otras unidades y amontonarlas una encima de otra para superar grandes zonas, o combinarlas para crear versiones más grandes y poderosas de sí mismas, o incluso sacarlas de los mapas y enviarlas al olvido más absoluto. Puedes capturar a los enemigos y reclutarlos para futuras batallas, y un miembro del equipo puede avanzar o retroceder para ayudar a los combos de otro, siempre dentro del mismo turno.

El sistema de "Geo Panel" del juego, que agrupa cuadros dispares del mapa por colores y efectos de estado, añade un estrato de resolución de problemas lógicos a unas batallas que ya tienen de por sí muchas facetas. Un mundo de items, en el que literalmente metes cada armadura o arma y subirlas de nivel completando mapas de bonificación, lo que eleva la profundidad de la gestión meticulosa a niveles vertiginosos. Puedes jugar *Disgaea* una y otra vez (tras cada uno de los diferentes finales) conservando todas las estadísticas de los personajes.

Pero tal vez el mayor logro del juego sea que se abre sólo lo que el jugador le pida. Para los que quieran una historia corta y diferente para apoyar una estrategia de batalla directa e innovadora, se puede terminar en diez horas. Pero los que quieran expresarse a través de las minucias de la estrategia de construir equipo o probarse con problemas difíciles con estratos de lógica, o simplemente intentar acabar el juego con una eficacia obsesiva, *Disgaea* sigue siendo el campo de estrategia más grande, profundo y liberador en el que puedes perderte.



Tiene las señas de identidad de juegos como *Final Fantasy Tactics*, pero su flexibilidad le da una profundidad brutal

"Hilarante, completamente encantador y profundo, hasta el punto en el que tras cien horas sigo sin estar seguro de entenderlo todo".
Jason Scott

"¡El guión! ¡El doblaje! ¡El intricado sistema! Aquí está el único juego en el que me he preocupado tanto por la historia y lo que les pasa a los personajes que he seguido jugando otras 30 horas adicionales tan sólo para descubrir un final diferente y mejor".
Leo Tan



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** NIPPON ICHI/ATLUS
ESTUDIO: NIPPON ICHI

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

No es raro que una franquicia domine el subgénero que ella misma ha creado, pero sí es atípico que mantenga un predominio tan marcado, dejando en la cuneta a todos sus rivales. Los juegos en 3D como *GTA* están siempre acompañados de aspirantes al trono, muchos de los cuales son lo bastante fuertes y originales como para hacerse un hueco, pero la serie *Tony Hawk,* con una persistencia que deja sin aliento e intentando evolucionar siempre, no ha dejado que le arrebaten su corona, hasta el punto de devorar a otros spin-offs de su empresa.

No es que no lo hayan intentado; el campo de entretenimiento de los deportes de acción con combos ha contado con participantes (a veces valientes) del mundo del BMX, patines en línea, surf, esquí acuático, patinetes y motos, siendo tal vez la serie de snowboard *SSX* de EA la única capaz de reclamar su parte del territorio, por muy marginada que empiece a sentirse. El secreto de la evolución de los juegos de *Tony Hawk* es que ha sido completamente modular, combinando nuevas maniobras con el repertorio de trucos de las entregas anteriores: los combos que los jugadores pueden realizar en *Pro Skater 2* siguen siendo válidos para cada *Hawk* posterior hasta *Project 8*.

Es probable que cada jugador tenga un *Tony Hawk* favorito, pero es difícil predecir cuál de los ocho juegos hasta la fecha será el primero; *Pro Skater 2* ha gozado del favor en esta colección particular, pero da la sensación de ser una decisión extraña. No destaca de forma clara, pero hay una tendencia a que las primeras entregas, más educativas, estén a la cabeza de los intereses de la gente. Se comprende que sea así dada la miríada de añadidos presentes en los *Tony Hawk* recientes; *THPS2* introdujo sólo un nuevo elemento (un efecto que sólo se podría sentir también en *THPS3* con su integración de la maniobra revertida) en forma del manual, un acto de balance que permitía que se usase el campo abierto para unir secuencias de trucos de un grupo de aparatos para hacer acrobacias a otro.

Para aquellos que habían jugado al *THPS* original, esto fue una revelación, una impresionante nueva dimensión que cogió todo lo que conocían y lo unió en un circuito más ceñido y brillante. Para los nuevos, seguía siendo una serie de trucos lo bastante compacta como para hacerles sentir que no se habían perdido el debut virtual de *Tony Hawk.* Vista la fenomenal (e intimidante) densidad de las posibilidades de los trucos en los últimos juegos, aunque sigan formando un sistema consistente, hay que referirse a la limitación motivadora de algo como *THPS2* y cómo te hacen falta varias horas (que no jugar a varios juegos) para sentir un control completo de lo que te ofrecen. Y si no acabas de creértelo, había un cierto entusiasmo sincronizado que conectaba a su comunidad de analistas en la época; la entrega de PS1 se mantiene con una media de 98 por ciento en Metacritic, superada sólo por *Ocarina of Time* en esa página.

UN ANTEPASADO DIGITAL DEL RITMO Y ENFOQUE DE *SUPER MONKEY BALL;* ES LA PRÁCTICA LO QUE CONVIERTE A UN NOVATO EN GRAN PROFESIONAL

Los juegos de *Tony Hawk* tienen también una historia aparte como líderes de la tecnología. *THPS3,* por ejemplo, fue el primer juego online para PS2; *THPS2* fue uno de los pocos títulos de PS1 que abordó una personalización tan significativa, ofreciendo el ahora básico Crea Un Skater y opciones de edición de parques. A un nivel menos cuantificable, tal vez haya sido el primero en introducir escenarios con zonas ocultas, y que enseñaba la importancia de un diseño de niveles compacto pero vivo; sólo hay que comparar las diferencias de los dos escenarios ambientados en la Escuela de las dos primeras entregas para darse cuenta.

Pese a todo, el mayor logro de *THPS2* es su habilidad para enseñar. Ha sido importante para el éxito de la serie lograr una excelente mezcla de crear una mecánica de juego atractiva y definitoria del título (lo que para muchos es el primer mandamiento del buen videojuego basado en una licencia). Pocos juegos consiguen que los jugadores exploren una habilidad emergente de una manera tan palpable. Un antepasado digital del ritmo y enfoque análogo de *Super Monkey Ball*; es la práctica y no el estudio lo que convierte a un novato en un gran profesional, sin ninguna necesidad de ensayar técnicas eruditas o romperse los huesos en tiempos ajustados. Hilar sus grindeos, agarres, vueltas y manuals se vuelve pronto instintivo, aunque las combinaciones son personales y la naturaleza libre de los escenarios del juego ofrecen un lienzo en blanco sobre el que expresas esa floreciente sensación de habilidad. Ver a un experto de *Hawk* trabajando es una de las experiencias más gratificantes del juego pasivo, pero la barrera de la brillantez parece inmensa; docenas y docenas de trucos que hay que realizar antes de que la puntuación final parezca un multiplicador orgásmico. Si alguna vez necesitas comprender dónde empezó todo, y por qué ese marco sigue reapareciendo año tras año, el mejor lugar para empezar es *Tony Hawk'w Pro Skater 2.*



Vendió la mayoría de sus copias en PlayStation, pero *THPS2* fue una de las mejores conversiones en Dreamcast

"Un título del que no esperaba nada se ha convertido en uno de mis juegos más jugados. Divertido, adictivo y simplemente genial. La cumbre de la serie *Hawk*. Una verdadera pena que haya decaído bastante desde entonces".
El Bourn

"Más que jugar a este título, lo vivía. Me pasaba todo el día en casa mejorando mis combos y luego iba de tiendas para darme cuenta de que subconscientemente veía la calle intentando buscar oportunidades para saltar y grindar. ¡Y esto era sin patinete! Durante un rato estaba seguro de que me estaba convirtiendo en un perchero, pero lo superé".
Nick Lawton

"El tercero es tal vez el "mejor" de la serie, con un poco más de libertad para conseguir combos de muchos puntos a la par que, gracias a Dios, no caía en los artificios al estilo Jackass de los juegos posteriores de *Tony Hawk*. Pero *THPS2* es, de lejos, con el que más disfruté jugando y con el que más tiempo pasé".
Nicholas Rollins



PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION
ESTUDIO: NEVERSOFT

CHRONO TRIGGER

Rescata a la chica. Salva al mundo. Esta historia tan conocida se extiende por toda la historia de los videojuegos y más allá, pero contradice la asombrosa muestra de *Chrono Trigger* de creatividad y atrevida innovación.

Tal vez sea el más reverenciado de todos los lanzamientos de SquareSoft durante la edad de oro de los RPGs japoneses para la Super Nintendo, pero *Chrono Trigger* es también el más atípico. De forma inesperada, rechazó los impopulares apoyos del género (batallas aleatorias, subir de nivel de forma obligatoria y animaciones de combate largas y pesadas). La inclusión de varios finales, la tan refrescante no-linealidad, una historia sobre viajes en el tiempo y la aventura implacable en busca de la reconciliación estaba en desacuerdo con una fórmula que sus propios creadores escribieron.

TAL VEZ EL MÁS REVERENCIADO LANZAMIENTO DE SQUARE DURANTE LA EDAD DE ORO DE LOS RPGS JAPONESES PARA LA SUPER NINTENDO

Desarrollado por lo que Square llamaba su "Dream Team", la ilustre formación de mentes creativas reunía en el juego por primera vez a los dos padrinos del género: Hironobu Sakaguchi, creador de *Final Fantasy,* y Yuji Horri, creador de *Dragon Quest*. Teniendo a su lado gente como la leyenda del manga Akira Toriyama y el querido compositor de *Final Fantasy* Nobuo Uematsu, el título del equipo era presuntuoso, pero resultó ser exacto en términos de RPG, y las huellas de su experiencia y conocimiento llegan a este juego como a ningún otro.

Ambientado en el 1000 d.C., el juego levanta el telón argumental en un protagonista mudo, Crono (llamado así porque reducir su nombre a cinco caracteres y eliminar la 'h' de Chrono permitía ahorrar un espacio valioso en el cartucho): Junto a su mejor amiga, la extravagante científica Lucca, inventora del teletransportador que resulta ser una máquina del tiempo, la pareja viaja adelante y atrás en el tiempo a lo largo de siete períodos diferentes dentro de la misma geografía, arreglando los entuertos de la historia para conseguir un futuro de paz. Alejando la lente narrativa y jugable, muy por encima del tapete argumental, el juego es capaz de explorar, de un modo inusualmente palpable, el tema de la causa y efecto. Esta mecánica conduce la aventura principal (Crono reúne a su peculiar grupo de amigos desde unos prehistóricos 65 millones de años a.C. hasta unos post-apocalípticos 2300 años d.C.), pero es en las misiones secundarias en donde se revela de forma más sorprendente su valía.

En una ocasión te encuentras con un alcalde ambicioso y algo loco que gobierna el abarrotado puerto de Porre. Si visitas el hogar de su familia 400 años antes, hablas con una de sus antepasadas ancestrales y le das un objeto, la historia se altera al decantarse por criar a sus hijos creyendo en la generosidad y el buen corazón. Al regresar a la Porre de su época, Crono descubre que el alcalde es ahora un hombre caritativo, y el puerto de Porre es una ciudad mucho mejor gracias a ello. El concepto es tal vez un poco directo e idealista, pero está adornado con escenarios inteligentes que hacen pensar, con una creatividad que pocos juegos basados en los viajes en el tiempo han igualado.

La fuerza de la historia y el placer de acabar con todos los fallos del mundo se potencia con una de las bandas sonoras atemporales de los videojuegos. Su autor, un joven Yasunori Mitsuda, había sido contratado tres años antes del desarrollo de *Chrono Trigger* para trabajar como compositor en Square. Frustrado por haber sido al principio ingeniero sonoro, Mitsuda dio un ultimátum al presidente Sakaguchi para que le diese la banda sonora de un juego o le dejase irse de la compañía. Bajo la supervisión del compositor de *Final Fantasy,* Uematsu, Mitsuda trabajó tan duro en las composiciones de *Chrono Trigger* que enfermó durante el proceso, pero consiguió crear un escenario que complementa perfectamente a la historia a la par que establece el camino que seguirían sus trabajos posteriores.



A primera vista, *Chrono Trigger* recuerda al RPG de Square *Secret of Mana*, pero son dos juegos muy diferentes

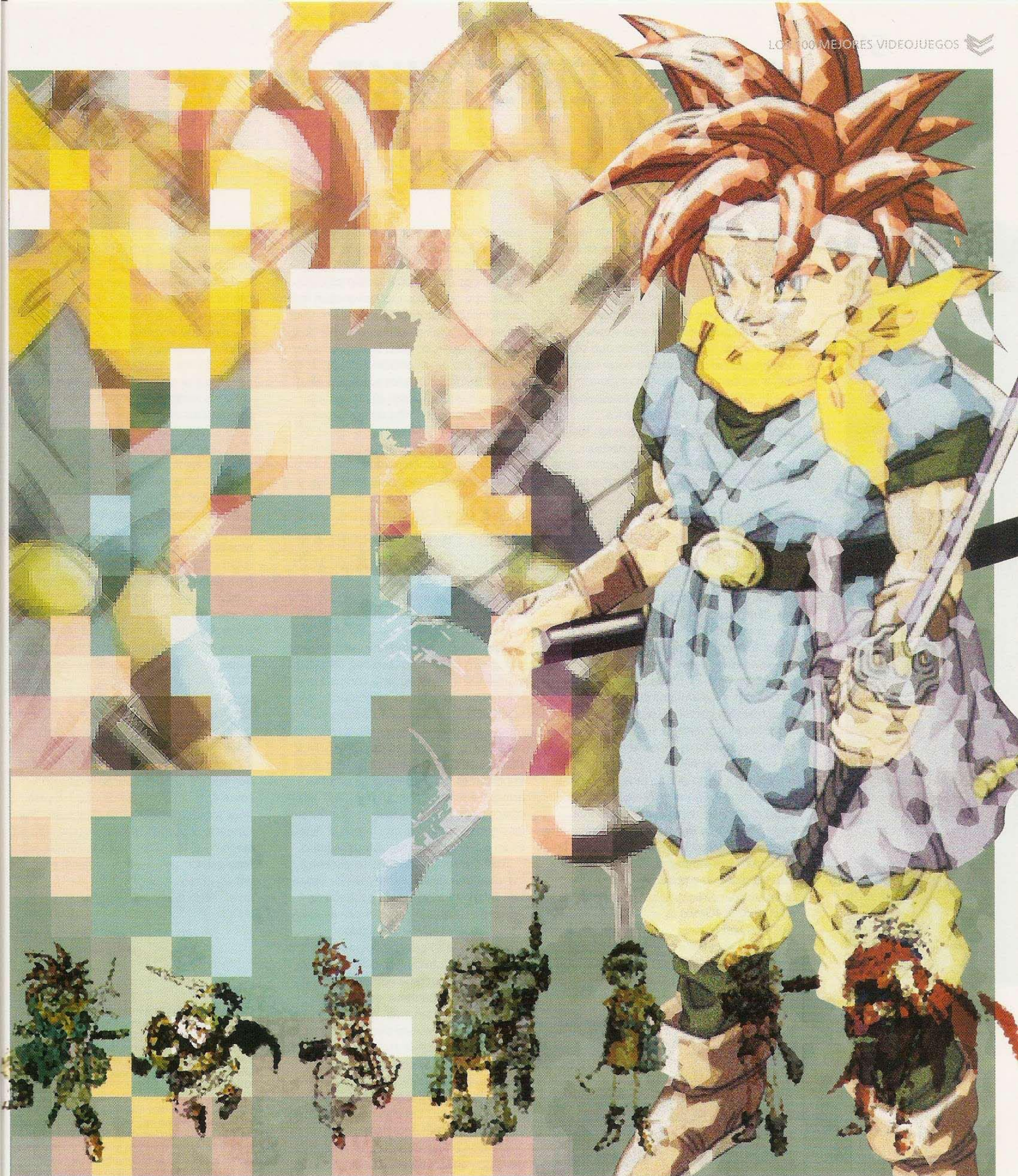
Gran parte del gusto y el atractivo del juego proviene de su mecánica de combate, inteligente y accesible, que trascendió de muchas maneras al género. Cada vez que Crono se encuentra con un enemigo, sus compañeros de equipo aparecen a su lado y empieza el combate. El juego destaca la acción con un ritmo rápido. Los frecuentes e imaginativos enfrentamientos contra jefes finales mantienen un ritmo y rapidez al estilo de los shoot'em up pero nunca sobrecargan al jugador con una frecuencia intrusiva o dificultad.

Es esta hábil y exitosa revisión de las convenciones del RPG la que sigue destacando el juego hoy día en un género que casi nunca logra aprenderse sus importantes lecciones. Un momento especialmente destacable al principio del juego se burla de tu inevitable hábito de jugador de RPG de conseguir objetos pulsando X en todo. Acusado de cometer varios robos, llevan a Crono ante un juez y un jurado para hacer frente a un juicio por crímenes que nunca cometió. Incrédulo, ves secuencias de tus verdaderas acciones al principio del juego, yendo de puesto a puesto, cogiendo objetos de las mesas con toda tranquilidad.

La relación entre tu comportamiento dentro del juego y la consecuencia argumental, un concepto rara vez explorado bien en los videojuegos, apuntala el juego con un éxito asombroso. Con 13 finales diferentes, cada uno espectacularmente diferente del resto y que se determinan por la suma de tus decisiones, la aventura de *Chrono Trigger* es plenamente tuya, y tu huella en su historia es claramente visible e inolvidable.

"Uno de los pocos JRPGs que juegan con el jugador, y su famosa escena del juicio es un ejemplo claro. Aparte de eso, es un ejemplo brillante de interfaz de juego y de presentación, y supuso un progreso enorme en zonas que otros JRPGs todavía intentan igualar".
Richard Mayfair

"Una mezcla de los mejores RPGs por turnos de Square y juegos como *Zelda* para crear un RPG único, al que le ha dado vida uno de los trabajos artísticos más bellos de juego alguno".
Olly Dean



PLATAFORMA: SNES **DISTRIBUCIÓN:** SQUARESOFT
ESTUDIO: SQUARESOFT

COUNTER-STRIKE



Parece como si cada vez que la crítica hable de *Counter-Strike* se vea obligada a usar la frase "tantos jugadores no pueden estar equivocados". Sin duda es cierto que la fama persistente de *Counter-Strike* es todo un fenómeno, superando por definición toda expectación racional. También es cierto que su comunidad no se encuentra entre las que mejor reciben a los nuevos jugadores, y que la curva de dificultad no es especialmente agradecida. Puede que los encantos de *Counter Strike* queden fuera del alcance de los *casuals;* de hecho, puede frustrar a los que se esfuercen. Pero sí recompensa la perseverancia; tras un período prolongado de incontables palizas, llega un momento en que entiendes el juego y cómo se supone que debes jugarlo; no por incompetentes que ni siquiera saben la diferencia entre un SG552 Commando y una Colt M4A1, de risa, sino por los eruditos comprometidos cuya maestría con el control es un don.

Si tienes la suerte de ser uno de esos jugadores, sabrás que *Counter-Strike* es un juego con un balance casi exquisito; el mutijugador se ha perfeccionado y destilado a lo largo de años de servicio a su fanática base de usuarios de modo que tiene un número perfecto de variables. Ofrece complejidad en su punto crítico; un poco más, y el juego presentaría el grado de anarquía que emplea y se disfruta en otros shooters. Al jugarlo a su máximo nivel, *Counter-Strike* es un juego de estructura y precisión.

Tal vez sorprende que sea así dada la jugabilidad asimétrica del título. El *Counter-Strike* original, que surgió del panorama de los mod de *Half-Life* en 1999, era una oferta original. Ya se habían visto antes juegos por equipos en los que dos bandos enfrentados tenían objetivos diferentes, pero esos juegos variaban los objetivos de cada equipo en cada ronda, haciendo que los atacantes se convirtiesen en defensores y al revés. Los equipos de *Counter-Strike* no cambian su papel entre rondas (a menos que los jugadores elijan personalmente cambiar de bando) y su éxito radica en el hecho de que sigue resultando bien equilibrado. Las tareas de los terroristas, poner bombas o vigilar a los rehenes, están bien equilibradas en dificultad con los intentos de frustrarlas; y este es un logro en el diseño de juegos multijugador que sigue sin ser superado.

LAS TAREAS DE LOS TERRORISTAS ESTÁN BIEN EQUILIBRADAS CON LOS INTENTOS DE FRUSTRARLAS; UN LOGRO EN EL DISEÑO DE JUEGOS MULTIJUGADOR

El apurado balance de *Counter-Strike* se hace mucho más impresionante cuando consideras que los dos bandos, terroristas y antiterroristas, ni siquiera comparten las mismas armas; y en un juego que ofrece semejante finura obsesiva, incluso las diferencias mínimas en el tamaño de los cargadores, la velocidad de disparo y los tiempos de recarga se vuelven realmente importantes. La posibilidad de comprar armas y equipo al principio de cada ronda ofrece un mayor desarrollo táctico durante las siguientes rondas, con lo que el dinero es un reflejo de la actuación del equipo.

Dicho esto, hay una tendencia entre los jugadores de *Counter-Strike* de usar una selección mucho más pequeña de armas de las que el juego ofrece en realidad. Rara vez verás a un jugador arrastrando la torpe ametralladora Para, o jugando con la fútil metralleta TMP o intentando desesperadamente acertar un tiro con el extrañamente errático rifle SG550. La MP5, un arma de poder y precisión decentes, es casi siempre el arma elegida, y los rifles de asalto específicos de cada equipo son la segunda opción.

Esta selección, una pequeña muestra de los elementos disponibles, se debe quizás a que en realidad el juego sólo ofrece ese balance totalmente perfecto en un pequeño porcentaje de su oferta total. Una rápida mirada a una lista de servidores demuestra que la aplastante mayoría juegan en un puñado de mapas, y las adiciones más recientes de la lista de juego oficial generalmente se ignoran en detrimento de clásicos como de_dust o de_aztec.

La comunidad se muestra reticente al cambio: el *Counter-Strike* original (ahora en su versión 1.6) cuenta con el doble de usuarios que la versión puesta al día que se lanzó junto con *Half-Life 2, Counter-Strike: Source.* Aunque, aún así, la versión *Source* sigue ocupando el segundo puesto entre los juegos más populares de Steam. Los cambios entre versiones son casi todos decorativos, aún cuando los dogmáticos jugadores de 1.6 digan lo contrario; el principal error es el de usar nombres ficticios para las armas (reemplazados en este artículo por los originales). Las quejas más comunes sobre las alteraciones que rompen el juego, como la velocidad de movimiento, los culatazos y la precisión están infundados, y Valve tiene gráficos para demostrar lo cerca que están de la versión previa todas estas cosas.

Pero las recientes actualizaciones descargables han sido más relevantes al sustituir el radar minimalista con un minimapa que indica la posición y la dirección de tus compañeros de equipo. Los precios de las armas en *Source* se definen ahora por la demanda general en Steam; añadiendo una capa de persistencia. Pero estos detalles no son la razón por la que los jugadores de *Counter-Strike* se mantienen fieles a lo que conocen, no tanto como el sencillo motivo de que 1.6 pide unos requisitos de sistema muy bajos. Por supuesto, *Counter-Strike* nunca ha sido un juego en el que importe en exceso el apartado gráfico; es un juego para aquellos entregados a la mecánica de juego, no al modo en el que se presenta.



***Source* ofrece un juego superior gráficamente, pero la baja resolución del original sigue atrayendo a más jugadores**

"El hecho de que la gente siga jugando religiosamente a este juego en su diferentes formas debería ser una prueba de cuánto poder tiene. *CS* puede tener una curva de aprendizaje que recuerda al Everest, pero la jugabilidad está tan bien adaptada que pide que seas jugador". Olly Dean

"Nunca me metí demasiado en los juegos en red y era malísimo en *Counter-Strike*. Sin embargo, ¡qué inyección de adrenalina!: sólo una vida y un montón de tíos que son mucho mejores que tú a esto intentando acabar con todo. No te creerías lo emocionado que estaba cuando conseguía matar a alguien". Dafydd Puw



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** VIVENDI/VALVE
ESTUDIO: VALVE

GUITAR HERO

More Than a Feeling. Ziggy Stardust. Ace of Spades. I Wanna Be Sedated. Killer Queen. Son algunas de las razones por las que *Guitar Hero* es uno de los mejores juegos de todos los tiempos. *Take Me Out. Smoke On The Water. Higher Ground.* No son de tus artistas favoritos. Esas serían unas cuantas razones por las que no debería ser. De hecho, si la calidad de *Guitar Hero* se limitase a esta lista de canciones, no sería más que un caro disco recopilatorio y todo el mundo podría encontrar algo que no le gustase en él. La lista de canciones por sí sola, por mucho que cape con brillantez la esencia de la pomposidad del rock, no hubiese sido suficiente para propulsarlo al escalón más elevado de los videojuegos en tan corto espacio de tiempo.

Desde luego ha sido una ascensión meteórica: el juego fue una sensación de la noche a la mañana cuando se lanzó, hace menos de dos años. Ahora es omnipresente, ha ganado incontables premios (incluyendo el de Juego del Año en los Interactive Achievement Awards de la Academia de las Artes Interactivas y las Ciencias en el año 2005), abrió para los Guns N' Roses en Donnington y con apariciones en televisión (como en *Me llamo Earl* o *The IT Crowd).* Entonces, ¿qué fue lo que propulsó al juego a lo más alto y lo convirtió en un éxito tan duradero?

Bueno, el periférico en forma de miniatura de guitarra Gibson SG es bastante importante. Llega directamente al corazón de los genios del *Guitar Hero,* que es cumplir todas las fantasías que has tenido de ser estrella del rock; bueno, las de la mayoría de la gente: hacer una pose, usar la barra de efectos, hacer aparecer calados a la velocidad de la luz y, lo más importante, inclinar la guitarra hasta que está perpendicular para activar tu Poder Estrella.



En realidad, *Hero* no está muy lejos de los anteriores juegos de Harmonix. Pero tiene una guitarra de plástico...

Aún así: si *Guitar Hero* fuese sólo una colección de pistas clásicas del rock y una pequeña guitarra de plástico se hubiese perdido en la oscuridad, relegado a los escupitajos y el serrín de locales de poca monta. La verdadera razón del atractivo duradero del juego se encuentra en su diseño, profundo y envolvente. De hecho, el juego es tan bueno que transforma temas malos como *Cowboys From Hell* o *Bark At The Moon* en una experiencia trascendental que se suele vivir sólo con los clásicos atemporales de la música rock. Y transforma los clásicos del rock atemporales como *Ace of Spades* o *More Than A Feeling* en experiencias aún más trascendentales. Esto se debe a que la desarrolladora, Harmonix, perfeccionó sus habilidades diseñando juegos musicales con títulos tales como *Frequency* y *Amplitude.*

TRANSFORMA TEMAS MALOS EN UNA EXPERIENCIA TRASCENDENTAL QUE SE SUELE VIVIR SÓLO CON LOS CLÁSICOS ATEMPORALES DE LA MÚSICA ROCK

De hecho, el diseño de *Guitar Hero* es una evolución bastante clara de esos dos títulos: una serie de iconos avanzan hacia la parte baja de la pantalla, junto con una representación gráfica de una guitarra, y el objetivo del juego es pulsar los botones correctos y rasguear la guitarra en el momento correcto para que coincida con esos iconos. Pulsa correctamente las notas suficientes y empezarás a sumar multiplicadores de puntos. Pulsa bastantes notas con forma de estrella y podrás activar tu Poder Estrella inclinando tu guitarra, lo que duplica tus multiplicadores; en realidad el juego te obliga a ser extravagante y te recompensa por ello. Te pide una excentricidad cada vez mayor a medida que avanza el juego, porque la dificultad aumenta hasta que necesitas mover los dedos con algo cercano a la velocidad y precisión de un verdadero dios del rock.

Tan importante como el marco del diseño, otro aspecto clave del atractivo del juego es su sabido afecto por el cliché del rock y la cultura de grupo musical. Los gráficos pueden ser rudimentarios y la elección de ocho personajes jugables es bastante superflua, pero todo ello capta genial el espíritu de los excesos del rock: personajes como Axel Steel, Izzy Sparks y Grim Ripper compiten por llegar a locales de rock más grandes y más malos, tocando para multitudes en amperios que llegan hasta los 11, mientras las pantallas de carga del juego ofrecen una serie de pistas útiles (por ejemplo, no dejar que el batería tenga un micrófono). Por supuesto, ese sentimiento de conocer el interior se extiende a la calidad de la lista de canciones; que sigue siendo parte crucial del atractivo del juego, pero no tanto como para que importe si la mayoría de las 47 pistas del juego son simples versiones. Es más importante que contenga una representativa mezcla de todos los extremos del espectro del rock, desde el rock artístico de Franz Ferdinand a los más sucios del tipo de Motörhead, o el peludo Boston, o incluso David Bowie durante su época de ambigüedad sexual.

Es la amplitud y la profundidad de esa banda sonora, combinada con mecánicas profundas y envolventes, lo que garantiza la perdurabilidad de *Guitar Hero.* Y, como su banda sonora, ese atractivo rodea a todo el espectro de la audiencia, desde los entusiastas hardcore de las puntuaciones a los envejecidos aspirantes a rockeros. Por eso es uno de los 100 mejores juegos de la historia.

"El único juego que mis amigos, obsesionados con el rock, quieren jugar. Una gran forma de atraer a los jugadores no habituales".
mandelbrot78

"¡Lo MÁS divertido de la historia! En la realidad toco bastante bien el bajo y la guitarra; no sé si eso lo hace más o menos divertido; de todos modos, todo el mundo tiene que hacerse con este juego. Es increíble. De ningún modo oiría a Boston o a Deep Purple en otras circunstancias, pero en *Guitar Hero* está bien".
lightswitch sam

"¡La mayor diversión que he tenido con un juego desde hace mucho, MUCHO tiempo! A mi mujer también le gusta, y no juega nunca".
djchump

"Un juego super adictivo; aunque debo decir que tuve que dejar de jugar durante un día porque mis dedos necesitaban descansar".
dreamc



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION
ESTUDIO: HARMONIX

57

SOUL CALIBUR



De la serie de juegos de lucha basados en armas que aparecieron a mediados de los 90, entre los que se encuentran *Star Gladiator, Battle Arena Toshinden* y el desdichado *Star Wars: Masters of Teras Kasi,* sólo *Soul Edge* (llamado en Occidente *Soul Blade)* ha llegado hasta hoy. El viaje de los personajes en los combates armonizaba con las dimensiones del ring, las armas chocaban con fuerza genuina y su apartado artístico forzó el hardware de la serie System de un modo que era necesario. Pero sólo con la llegada de Dreamcast, y un nuevo capítulo con el nombre más mal deletreado de los videojuegos, consiguió pasar a la historia.

Soul Calibur era un juego creado para vender un millón de copias, igual de cómodo haciendo de peso pesado en el escaparate de una tienda como en un bullicioso salón recreativo. Dadas las extrañas predilecciones del departamento de marketing de Sega por entonces, es probable que haya vendido un millón de Dreamcast en el proceso. Creado antes incluso de que muchos descubriesen las complejidades de la *motion capture,* sus atractivas secuencias se sitúan entre las pocas que hacen honor al nombre, con un sistema de combate que va más allá de los combos ofreciendo fluidas disciplinas de lucha.

Namco vio en *Soul Edge* un montón de oportunidades y las aprovechó todas. La primera y más importante, una premisa de combate lista para la evolución, adaptada de forma ideal a la tecnología de Dreamcast. Con más matices de control y efectos especiales, algo bastante torpe podía convertirse en algo bello. Vio una historia que luchaba por salir; una fantasía con clase mucho más apropiada a una serie de lucha que las entrecruzadas historias de venganza de *Street Fighter,* o el tumulto artificial del Torneo del Puño de Hierro de *Tekken.* Y también vio Sega un vehículo que podría llevar de forma adecuada todo el peso de sus ambiciones para las consolas domésticas: con un trabajo artístico sublime, zonas de combate precarias y luchadores con accesorios, ésta era la plataforma de lanzamientos para una aventura épica de un solo jugador.

Lo que es más, vio un concepto tan romántico que, con el esfuerzo unido de todo el equipo Project Soul, el juego pudo adquirir un carácter propio. *Soul Calibur* aprecia más que nadie el valor de un tema global. Nunca, desde que enciendes la consola hasta que la apagas, te echan del Stage of History, un lugar donde se recitaba cantando todo lo que se decía, todo sonaba a fanfarria y todo lo escrito era forjado en hierro, bañado en oro y arrojado a la pantalla en una placa.

SEGA VIO UN CONCEPTO TAN ROMÁNTICO QUE, CON EL ESFUERZO UNIDO DE TODO EL EQUIPO PROJECT SOUL, EL JUEGO ADQUIRIÓ UN CARÁCTER PROPIO

De eso va la lucha por escenarios, el género que está detrás del género: una definición nacida de la expresión física, guerreros nacidos de técnicas y leyendas nacidas de la batalla. A *Soul Calibur* le gusta mostrar a sus personajes diseñando sus armas en la comodidad de castillos, aldeas, mansiones y templos; pero en la práctica, la relación también podría invertirse. Isabella Valentine, a veces dominatrix y a veces una rosa, porta la Ivy Blade, una combinación de látigo y espada; pero, ¿inspiró el personaje al arma o fue al revés? El universo del juego gira en torno a la habilidad de la *Soul Edge,* una espada a dos manos del tamaño de un hombre, que corrompía la mano que la empuñaba mental y físicamente, pero hay un grado de ósmosis con todo el plantel del juego.

¿De verdad que el alma brilla más en Dreamcast? Es difícil decirlo. *Soul Calibur* es mucho más consistente que *Tekken* o *Street Fighter,* y efectúa la mayoría de los cambios fuera de los propios combates. Se puede juzgar los juegos pasando lista, con las ilógicas estrellas invitadas de *Soul Calibur II,* Link, Heihachi Mishima y Spawn, así como la Tira de *Soul Calibur III,* odiosa al instante. O se puede pensar estructuralmente, favoreciendo la coherencia de *Calibur* frente a las de sus sucesores, con sus odiosos avances lentos por mazmorras y avalanchas de modos, respectivamente.

Reduciendo el arsenal del juego anterior a un mínimo, Namco se liberó en vez de atarse las manos, profundizando más que reduciendo el resultado. Un cínico podría ver ese gigantesco modo de misiones como muy prometedor, pero con escasa recompensa al final, aunque sería porque no se ha enterado de nada. La historia no está ahí para prolongar con incentivos baratos un juego arcade que resultaría, de otro modo, efímero. En vez de eso, está para ofrecer al jugador casual el tiempo y el estímulo para apreciar lo que es importante. Es, como todos los modos de lucha para un jugador deberían ser, una forma de entrenamiento disfrazada.

No importa cuáles sean tus preferencias. Como juego versus, que es la inclinación natural de la serie, cada *Soul Calibur* comparte calidad con los grandes: *Street Fighter, Virtua Fighter* y *Tekken.* Te incita a aprender. Tras las chispas, los rastros de luz y el fuerte y eléctrico movimiento de sus combates, esas secuencias atractivas incluyen algo más irresistible: la imagen de un maestro embelesado por sus habilidades.



No hay asperezas en los bordes de la experiencia *Soul Calibur,* gracias en parte a sus orígenes en las recreativas

"Durante mucho tiempo, los beat'em up 3D como *Tekken* y *Virtua Fighter* me dejaban bastante frío. *Soul Calibur* me hizo cambiar de opinión, con grandes personajes, un sistema de combate accesible (aún con una profundidad increíble y enfocado para mejorar), una música sorprendente, una presentación agradable para el usuario, montañas de records para guardar y masas de elementos desbloqueables (¡incluso una intro personalizable!)".
Nicholas Rollins

"Puedes hacer lo que hace mi novia y aporrear botones como una loca que no toma su medicación y avanzar mucho en *Soul Calibur,* lo cual hace que mucha gente diga que no tiene nada que ofrecer. Pero es como decir que la música punk es una porquería porque los músicos no saben tocar bien. En conclusión, *Soul Calibur* mola como lo hacían los Pistols en la época".
Simon Henry

"¡Personajes increíbles, gráficos sorprendentes y algunas de las armas más grandes de la historia! Namco en todo su esplendor".
Christopher Nicholis



PLATAFORMA: DC **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO
ESTUDIO: NAMCO

TEMPEST 2000



Los seres humanos somos máquinas de búsqueda de novedades, grandes y carnosas. Nuestro sistema visual está buscando siempre Cosas Nuevas, motivo por el cual una televisión en un bar, aún cuando no ofrece más que vídeos musicales y tiene el sonido apagado, consigue atraer la mirada de todo individuo que esté cerca. Ansiamos nuevas cosas brillantes, tal vez en un intento de recuperar nuestras infancias perdidas, cuando todo era nuevo y los días duraban eternamente en vez de pasar cada vez más rápido por nuestro lado.

También somos codiciosos. Vemos una nueva cosa brillante que nos gusta (una película, un programa de televisión, un videojuego, por ejemplo) y queremos más. Excepto, claro está, cuando ese "más" nos llega en forma de una continuación que ya no es nueva ni brillante y, en consecuencia, ya no nos gusta tanto. A no ser, claro está, que se ponga el suficiente esfuerzo y cariño en el nuevo capítulo como para añadirle nuevas dimensiones.

Todo esto nos lleva a *Tempest 2000*. Esto es un pequeño resumen de cómo ocurrió: al veterano diseñador de juegos Jeff Minter, que trabajaba en Atari y desarrollaba para la Jaguar, le dieron una selección de viejos títulos de Atari para hacer remakes para el nuevo sistema. Cogió *Tempest* (desde hacía mucho tiempo era su favorito) y empezó a trabajar. Atari esperaba conseguir un juego de relleno; Minter creó un killer app que ha tenido a la gente buscando Jaguars de segunda mano hasta el día de hoy.

¿Cómo consigue algo así un nuevo capítulo de un viejo juego recreativo? Para empezar, ofrecía las cosas brillantes, desde el delicioso efecto de la pantalla de título hasta el propio juego; aunque la Jaguar no podía igualar la definición de los vectores originales, *T2K* superaba al original con sus redes incandescentes y enemigos coloridos, para luego apilar sorprendentes efectos de partículas y luces. Consiguió mantenerse fiel al original y, aún así, no parecerse a nada más.

También cuenta con una de las mejores bandas sonoras que se han creado; una sucesión de animadas melodías (inspiradas por el propio material que escuchaba Minter durante la creación del juego) para empezar con la frenética acción del juego principal, así como pistas más suaves acordes con el ritmo más relajado de las rondas de bonificación. Añádele unos efectos de sonido igual de adecuados y tienes la experiencia audiovisual completa; más que suficiente para atraer a una legión de usuarios de Jaguar hambrientos de tener algo remotamente decente en la consola de Atari de tan amargo destino.

Sin embargo, donde brilla la verdadera belleza del juego es en mantener la atención. *T2K* luce y suena fantástico, pero a la hora de jugar es todavía mejor. Puedes decir a la ligera que Minter es un tipo con pintas alocadas y que ama a los animales peludos, pero la verdadera razón por la que hay que recordarle es por el grado de obsesión con el que perfecciona la jugabilidad de sus creaciones y *T2K* es un ejemplo de manual. A diferencia del título original, no está obligado a hacer que consumar una corriente constante de monedas y, por tanto, te engancha suavemente; te presenta gradualmente a tus enemigos y a los importantes power-ups, ofreciéndote un reto razonable pero manejable y, a menudo, haciendo que te sientas bien contigo mismo.

Es entonces cuando empieza a subir la dificultad, con esos odiosos, odiosos Pulsars y por lo general más de todo hasta que te sientes completamente superado y dudas ser capaz de avanzar mucho más. ¿Otros 70 niveles? Impensable. Solo que un par de niveles después todo vuelve atrás y se vuelve mucho más manejable. El ritmo de *T2K* es un ejemplo para todos; una serie de curvas difíciles que te pinchan y luego se van, poniéndote de los nervios para después dejar que te relajes durante un rato. Intercalados con ellos están las rondas de bonificación, que te ofrecen la oportunidad de relajarte y disfrutar un ritmo totalmente diferente durante un tiempo; aunque empiezan despacio y aceleran gradualmente con la promesa de darte puntos extra y saltar cinco niveles si consigues llegar hasta el final.

PUEDE SER TERRIBLEMENTE DURO, PERO TODO LO QUE HAY TIENE UN PORQUÉ Y TODO FUNCIONA, Y ESO HACE QUE TRIUNFAR EN *T2K* SEA UN LOGRO

Aunque *T2K* puede lanzarte alegremente algunos retos aparentemente insuperables, una vez has mejorado tu habilidad hasta un nivel suficiente, todo es posible. Puedes superar sin demasiados daños los niveles que acababan con una buena montaña de vidas que has acumulado con tanto cariño. Está todo en el diseño; el juego cuenta con indicaciones visuales y sonoras que, una vez que las aprendes, te permiten labrarte un camino a través de los niveles más difíciles, a pesar de los errores de novato.

Puede ser terriblemente duro, pero todo lo que hay tiene un porqué y todo funciona, y eso hace que triunfar en *T2K* sea como un verdadero logro. Lo hace todo bien. Por tanto, no sorprende que se diga que *T2K* es el punto álgido de la carrera de Minter hasta ahora. También explica, o más bien disculpa, el hecho de que él y no Dave Theurer sea nombrado por los malos periodistas como el creador original de *Tempest*. *T2K* es más que una simple continuación brillante; es su propio juego con mucha sustancia bajo una apariencia luminosa.



Jugar a *Tempest 2000* hoy día con los controles direccionales puramente digitales de la Jaguar no parece tan increíble como podías esperar, ni siquiera cuando piensas que la recreativa en la que se basa usa un mando dial

"Olvídate de *Rez*. Sintoniza y desconecta con el verdadero rey de los shooters".
Andy Tanner

"Siempre me gustó Atari e intenté seriamente querer a mi Jaguar, que llegó a mi casa después de una VCS, una 800 e incluso una 7800. Era, suavizando, una relación tensa. Nuestros mejores momentos juntos fueron siempre con *Tempest 2000;* tras una buena sesión nocturna nuestro problemas parecían haberse vuelto menos importantes y conseguía irme a dormir con una sonrisa estúpida en la cara".
James Russell

"No sé qué estaba fumando Jeff Minter cuando lo creó, pero no necesitas fumar nada para que te haga volar en el sofá. Aunque no es que no aconseje fumar algo mientras se juega...".
Richard Jones



PLATAFORMA: JAGUAR **DISTRIBUCIÓN:** ATARI
ESTUDIO: LLAMASOFT

59 LYLAT WARS

Existe una razón por la que *Lylat Wars* (conocido como *Star Fox 64* en las regiones PAL) merece tener un lugar en la historia que no tiene nada que ver con el juego en sí. El shooter espacial del año 1997 llegó junto con el accesorio Rumble Pak, y se convirtió en el primer juego doméstico del mundo con vibración en el mando. Típico de Nintendo: una importante innovación de hardware que pronto copiaría toda la competencia para presentarla como un accesorio innovador. En este caso, puede que la empresa no haya comprendido la importancia de su propia invención. El simplista Rumble Pak ofrecía un fuerte empuje, pero el posterior DualShock de doble motor de Sony resultó ser mucho más sofisticado y fueron los títulos de Sony los que empezaron a explorar las posibilidades de la vibración para la información y la inmersión. Aún así, fue un debut apropiado. Las vibraciones, temblores y zumbidos del Pak ofrecían un importante soporte al sorprendente talento para ofrecer espectáculo de una de las montañas rusas más grandes de toda la historia de los videojuegos.

Incluso entonces, en 1997, era raro encontrarse con un juego de Nintendo de este estilo. El enfoque de la empresa en el hardware doméstico y la preocupación de Shigeru Miyamoto con los complejos espacios virtuales habían falseado sus resultados lejos del guión y la construcción de escenarios de los cortos juegos sobre raíles. Cuando lo intentó, los resultados fueron excelentes: *Star Fox* para SNES, acelerado por el chip FX, fue un pionero técnico y un excelente diseño cuyas múltiples rutas e interacción de equipo le daban mucha más vida de rejugabilidad, por no hablar de la profundidad, que un shoot'em up hardcore tradicional. La continuación para Nintendo 64 no descartó dicha fórmula, pero la embelleció con éxito, y gracias a lo extremadamente pulido que estaba y a la consola, más apropiada, ha envejecido mucho mejor que el original del año 1993, que fue un título adelantado a su tiempo.

Las múltiples rutas de *Star Fox* son una elección difícil entre tres caminos, pero las ramificaciones de *Star Fox 64,* el sistema de niveles interactivos, es una lección sobre cómo estructurar, de forma discreta, un juego corto para satisfacción a largo plazo. Sólo el simple pero efectivo árbol de niveles de *OutRun* ha demostrado ser tan duradero. Los tres caminos de *Lylat Wars* empiezan y acaban en el mismo lugar, pero tu ruta varía entre ellos según tu actuación, con cuánta efectividad ayudas a tus compañeros, y cómo respondes a los eventos y misiones secundarias en cada nivel. Entran en juego el dominio de la definición, la insinuación, el secreto y la sorpresa que parecían haber engendrado los diseñadores de Nintendo a lo largo de los 90 y se consigue que una experiencia esencialmente lineal parezca tan viva y variable como una de las aventuras más laberínticas de la compañía.

ES UN JUEGO SORPRENDENTEMENTE FÁCIL, UN GRAN JUEGO DE LA VIEJA ESCUELA EN EL QUE LO QUE CUENTA ES CÓMO LO HACES Y ADONDE TE LLEVA

Se puede terminar el juego en un par de horas, pero puedes pasarte el doble de ese tiempo o más explorando toda permutación y diversión en la historia flexible de *Lylat Wars.* Es un juego sorprendentemente fácil, un gran juego de la vieja escuela en el que lo que cuenta es cómo lo haces y adonde te lleva.

Una espina clavada para muchos puristas de *Lylat Wars* es la inclusión de los niveles del "modo All-Range" y los escenarios que interrumpían la carga on-rails y precipitada a favor de volar libremente en 3D combatiendo contra otras naves dentro del Arwing de Fox McCloud. Es cierto que son a menudo más frustrantes y menos emocionantes que los niveles normales y que rompen el tiempo tan estudiado del juego, pero justamente por eso están ahí. La razón por la que sigues jugando a *Lylat Wars* es porque es un juego pequeño que parece muy grande y tiene dos modos de juego decisivos. El modo All-Range devuelve a la vida la rivalidad y la gracia aeróbica de los caras a caras con el equipo Star Wolf, que refuerza la simple pero intensa sensación de personaje de la serie. Los vehículos alternativos son un añadido menos importante, sobre todo el submarino Blue Marine, pero te lo pasas con un niño pequeño al pasearte con el Landmaster, similar al Tonka.

Sin embargo, por todos los méritos de su diseño, *Lylat Wars* es, como muchos juegos del género, una experiencia pricipalmente sensorial. *Rez* lo reconoció y reescribió en un lenguaje estético completamente diferente, pero *Lylat Wars* no deja de ser un logro audiovisual (e incluso podría decirse que fue una influencia, con sus enemigos de bordes forzados, angulares y forma de insecto). Desde los discursos despreocupados a la conmovedora orquestación y los efectos, una cacofonía casi melódica de láseres, explosiones y vibraciones; desde los elegantes diseños y modelados de las naves a la antropomórfica sensación de equilibrio que quita el aliento, es un tributo intoxicante y divertido a los dibujos animados de aventuras espaciales de los niños. *Lylat Wars* sigue siendo bello, sigue emocionando y aún es una de las formas más logradas, modernas y sofisticadas de satisfacer esa necesidad básica de los videojuegos: subirse en una nave espacial, disparar a alienígenas y volar hacia las estrellas.



La serie *Star Fox* es importante para Nintendo, pero pocas entregas llegan a la calidad de *Lylat Wars*

"Me lo acabé la tarde que lo compré. Llegar al final era como formar parte de una película de ciencia ficción dirigida por Nintendo. Entonces volví y jugué otra vez. Y otra. Y otra... ¡El nivel "Independence Day" era un éxito clamoroso!".
Darryl

"La vibración mejora mucho la experiencia; incluso aunque duplique el peso del mando. Sigo esperando que Nintendo anuncie un nuevo capítulo para Wii. Volar en el Arwing con el mando de Wii parece una evolución natural...".
Steve Sherrin

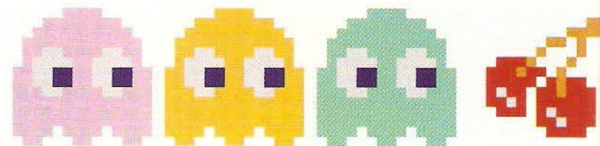
"El mejor juego de la serie *Star Fox* con diferencia. Efectos especiales y banda sonora dignos de una película y en el que no tienes que recoger millones de objetos".
evanz



PLATAFORMA: N64 **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

60

PAC-MAN VS



Con *Pac-Man,* Namco creó uno de los primeros y más grandes iconos de los videojuegos. Contextualmente más evidente que los palos de *Pong* o un bloque de *Tetris,* y menos complejo que un *Space Invader,* los cinco sextos de círculo amarillo no tienen rival en ningún otro símbolo jugable en cuanto a sencillez. De hecho, cuando piensas en imágenes tan reconocibles, en cualquier campo, te das cuenta de verdades universales: creciente significa luna; pentágono, casa; y luz verde, adelante. Y cinco sextos de un círculo amarillo es videojuegos.

No hay duda de que *Pac-Man* ha mantenido este pensamiento desde 1980 gracias a los continuos revival de la franquicia (oficiales o no), aparte de por la construcción brillantemente minimalista del juego. Este año se ha lanzado *Pac-Man Championship Edition,* el primer juego desde hace 26 que tiene el toque del diseñador original de *Pac-Man,* Toru Iwatani. Sí, con todas estas versiones, poco valor se le ha añadido a las cualidades atemporales del original. Como tantos grandes juegos basados en una fórmula sencilla, los intentos de ir más allá del diseño inicial han llevado inevitablemente a traicionar la sencillez de su propuesta.

Hay una excepción: *Pac-Man Vs. Invención,* ni más ni menos, del creador de *Mario,* Shigeru Miyamoto, *Pac-Man Vs* lograba lo que parecía imposible: innovar a la par que mantenerse completamente fiel al principio jugable. Haciendo uso de la conectividad entre GameCube y Game Boy Advance, *Pac-Man Vs* consiguió una experiencia multijugador que conservaba todo lo bello del original: un jugador seguía disfrutando de la misma jugabilidad clásica en Game Boy Advance. La única otra diferencia radica en que los oponentes espectrales de *Pac-Man* no están controlados por la IA, sino por otros tres jugadores a través de la GameCube. Jugadores y desarrolladores empiezan a interesarse ahora por el potencial del juego "entre usuarios", experiencias para un jugador en las que tus enemigos están controlados por otros jugadores a través de Internet en vez de por IA. Como con tantas cosas de los videojuegos, parece que Miyamoto llegó el primero. La separación del juego en dos aparatos es la razón de que funcione tan bien; sólo el jugador que controla a Pac-Man ve todo el nivel; cada fantasma sólo puede ver una pequeña zona a su alrededor, lo cual implica que tienen que coordinarse si quieren capturar a Pac-Man. Aunque la posición de los tres fantasmas está visible en la pantalla de GameCube, tienen cámaras separadas; la información sobre sus posiciones al respecto de los demás se muestra en otro lugar, en un radar. Es una complicación menos para los fantasmas que radicaliza la jugabilidad, forzando una comunicación mucho más verbal entre los jugadores que de haberse mostrado la posición de los fantasmas en un solo mapa.

LOS INTENTOS DE IR MÁS ALLÁ DEL DISEÑO INICIAL HAN LLEVADO INEVITABLEMENTE A TRAICIONAR LA SENCILLEZ DE SU PROPUESTA

En cuanto a la posición de Pac-Man, hay algunas pistas: deja un rastro por donde pasa, haciendo la persecución un poco más sencilla. Cuando Pac-Man come una fruta, o una bola de poder, se muestra su posición, claro está, y los fantasmas pueden elegir vigilar esos objetos en vez de intentar barrer el mapa. Es uno de los muchos tipos de jugabilidad que surgen al poner a un humano en el papel de una IA tradicional. De hecho, hay un elemento especial de *Pac-Man Vs* que anima a alejarse todavía más del comportamiento de IA: quien capture a Pac-Man jugará como él la siguiente ronda. Hay una tabla de puntuaciones tras una serie de rondas en la que aparecen todos los jugadores, por lo que hay un gran incentivo para intentar jugar como Pac-Man lo más posible: así hay muchas más oportunidades para puntuar. Como resultado, los fantasmas colaboran para arrinconar a Pac-Man para luego intentar sabotear los intentos de los demás de atraparle, y su cooperación depende de lo alto que esté ya el jugador Pac-Man en la tabla de puntuaciones. Si ve que el juego se ha acabado, Pac-Man puede elegir entre ser atrapado por un fantasma con una baja puntuación y que no vaya a alterar demasiado el ranking siendo Pac-Man durante un turno.

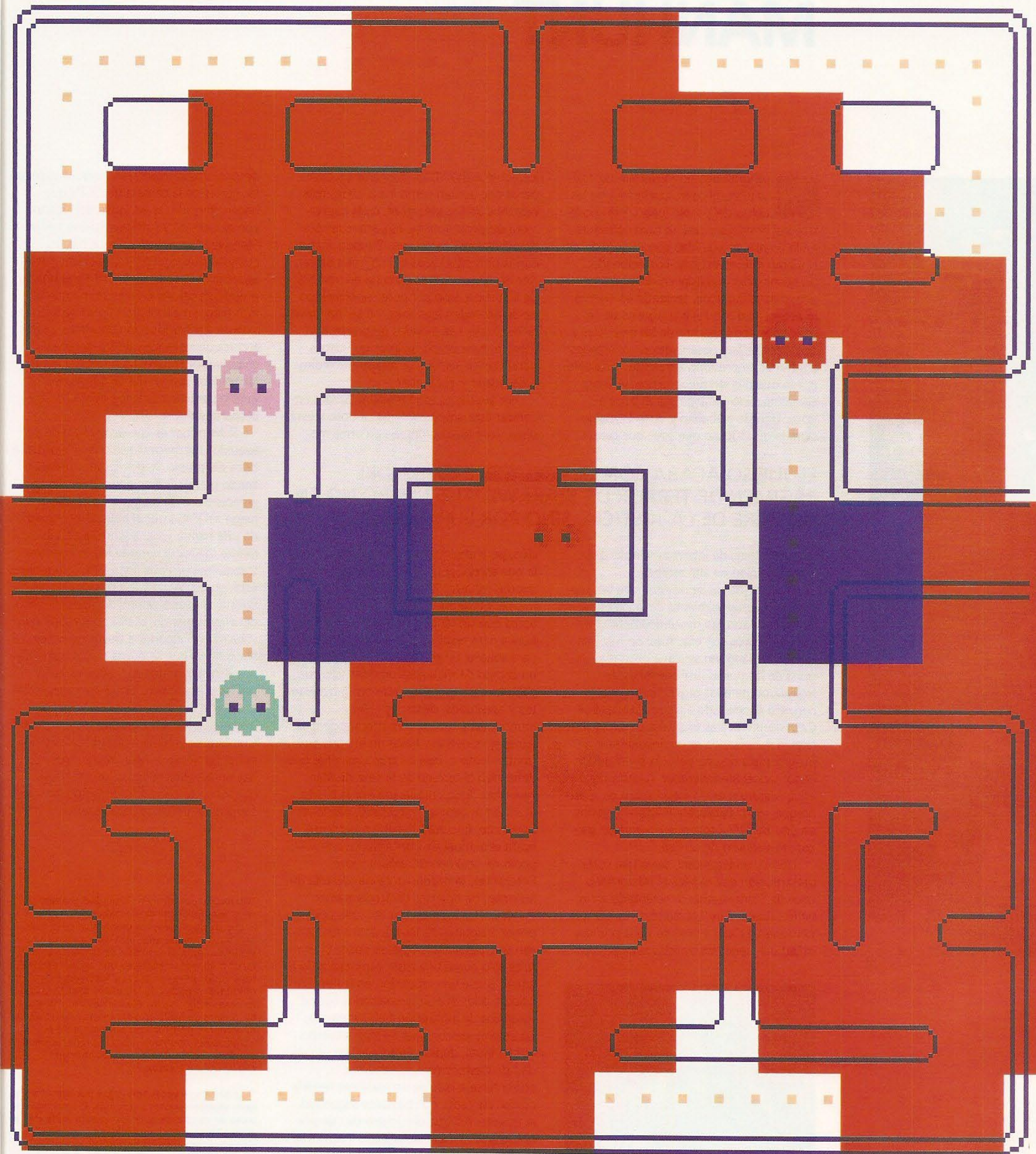
Esto convierte a *Pac-Man,* un juego simple y agradable, pero también solitario, en un enfrentamiento que a menudo hace maldecir, en el que los jugadores compiten y cooperan de forma simultánea pero conflictiva. Aún así, el concepto original se mantiene inalterado todo el tiempo. Es un logro, no sólo porque es uno de los juegos más frenéticos e hilarantes que se pueden disfrutar con los amigos, sino porque consigue que un juego de 26 años pueda volver a parecer nuevo sin corromper su corazón. Olvídate de las 3D, los elementos de plataformas y las revisiones en HD, de *Championship Edition,* con sus laberintos reestructurados y bolas repobladas; son cambios menores que engañan la pureza de la fórmula. Con *Pac-Man Vs,* Miyamoto se dio cuenta de que todo lo que hacía falta para renovar la receta sublime de *Pac-Man* era añadir amigos.



***Vs* también incluye el original, uno de los pocos juegos de los 80 que entrasen en la lista por méritos propios**

"De todos los 'clásicos', *Pac-Man* sigue siendo el más agradable de jugar y un reto".
Matt Corbishley

***"Pac-Man:* genial sencillez, muy original y diversión estupenda, y sigue jugándose después de 20 años. Está con *Space Invaders* en lo que respecta a diseño icónico, pero mucho más satisfactorio al jugarlo".**
Michael Melbourne



PLATAFORMA: GBA/GC **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NAMCO

61

MANHUNT

Manhunt llegó de forma tan repentina y brutal como cualquiera de las luchas del propio juego. Hizo poco ruido al principio y casi no tuvo cobertura en la prensa, lo que hizo que los jugadores sintieran que no estaban condicionados, un hecho poco habitual en el panorama actual de la industria, teniendo en cuenta lo activos que son los encargados de las relaciones con la prensa de las empresas y que siempre hay observadores conectados a Internet. Impresionó a muchos, y no sólo por lo que dijo del juego la prensa sensacionalista, sino también por el boca a boca. Unos lo alababan y otros lo maldecían, lo que supuso que tuvo que cargar con un estatus de infamia mientras que otros lo tenían en alta estima.

EL JUEGO ACABA CON LA PREVISIBLE CAÍDA DEL RÉGIMEN DE TERROR DE STARKWEATHER, PERO NO EN NOMBRE DE LA JUSTICIA, SINO POR SUPERVIVENCIA

Muchos juegos se deleitan con la capacidad de entretenimiento de la violencia, pero pocos son tan descaradamente francos y honestos con ella. Aquí no hay una falsa moralidad, no se toma prestada ninguna de las típicas justificaciones de Hollywood para las orgías homicidas. El convicto condenado a muerte James Earl Cash despierta tras una falsa de inyección letal, y se convierte en un involuntario protagonista de una película *snuff* del director Lionel Starkweather. A partir de aquí, *Manhunt* es un juego sobre un asesino que se ve obligado a matar a asesinos en una horrible orgía que observa un psicópata sediento de sangre.

No hay ambigüedad, salvo una corta presentación que explica el trastornado circo de Starkweather, ambientado en la ficticia Carcer City. Las bandas Hunter que persiguen a Cash a lo largo de la primera mitad del juego, los policías corruptos y los equipos SWAT, los mercenarios Cerberus que actúan como los guardas más cercanos de Starkweather; cada baja directa del protagonista, es parte culpable de esta terrorífica escena. El juego acaba con la previsible caída del régimen de terror de Starkweather, pero no en nombre de la justicia, sino por pura supervivencia. No se aprenden lecciones, no se mantiene la inocencia. Las grandes preguntas son sobre ti, para empezar, ¿por qué debes participar en semejante maratón maldito, despiadado y agotador?

Por supuesto, es la tensión. Puedes encontrar este entretenimiento vicioso y esta disconformidad voluntaria en otros medios, pero aquí no hay una almohada bajo la que esconder la cabeza o párrafos que puedas saltarte; tienes que acabarlo por ti mismo. El camino de *Manhunt* es más tenso que un tendón de Aquiles, sin parar nunca para respirar, parando raras veces para soltarte un discurso. Cash pasea por un campo de matanzas urbanas tras otro, y Starkweather graba todos sus movimientos y asesinatos, desde las calles mugrientas a un zoo desierto, desde un complejo carcelario hasta un intenso enfrentamiento contra las tropas de élite que defienden el terreno de la casa de Starkweather. Todo enmarcado por la fuerte atención al detalle de Rockstar, desde los niveles de dificultad (fetiche o hardcore) hasta el manual de instrucciones con aspecto de catálogo de Valiant Video Enterprises, la distribuidora clandestina de las cintas de muertes de Starkweather.



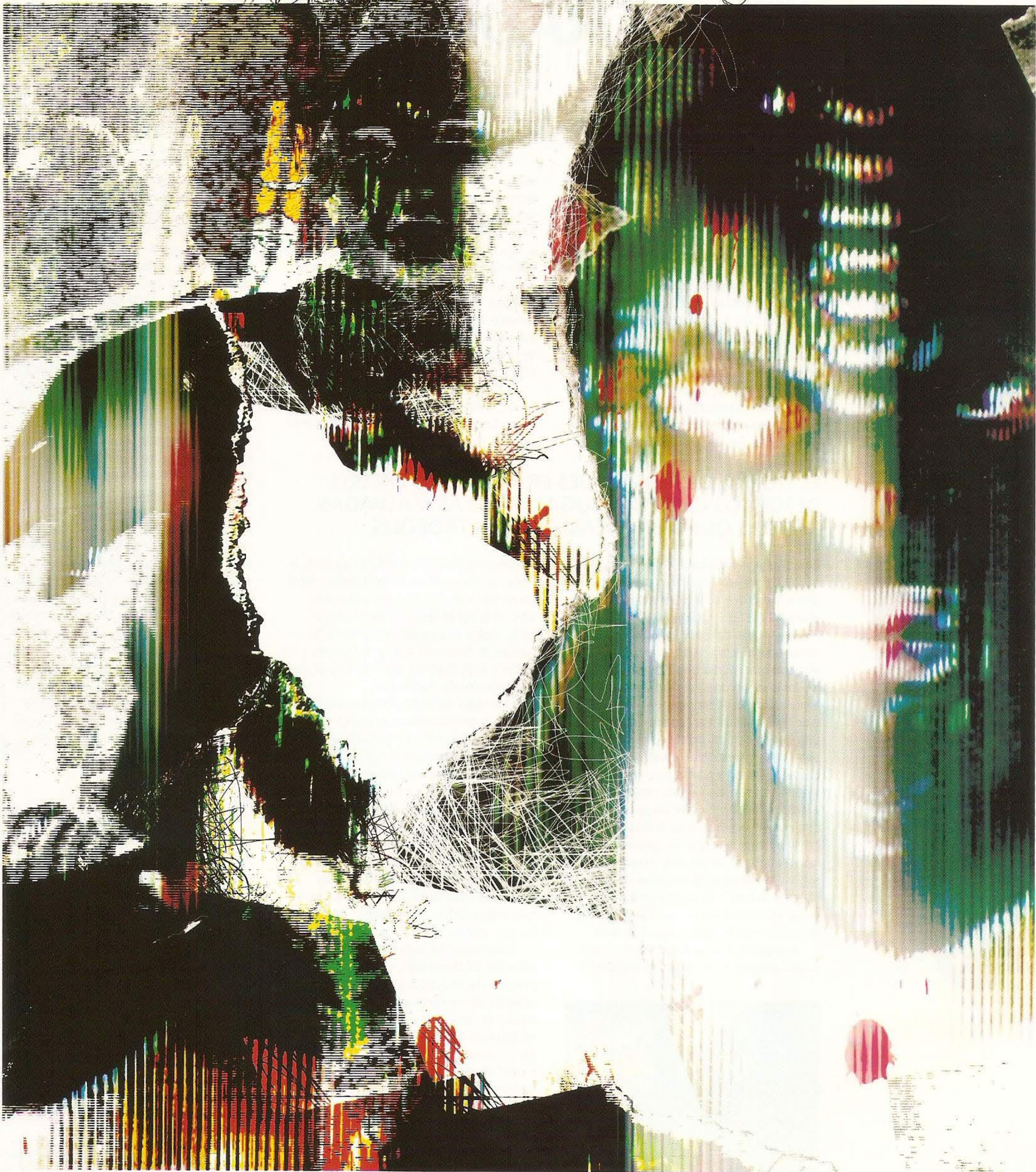
Manhunt **era igual de tenso en PlayStation 2 que en Xbox, ambas hacían un uso innovador del micrófono**

Hay otras razones por las cuales puede poner a algunos de los nervios; a los que ven su crueldad y los graves daños corporales sólo como una triste explotación, o a aquellos que ven repetición en la implacabilidad, o los que se quedan fríos con su mecánica de infiltración fiable y precisa. Su sistema de combate cuerpo a cuerpo es casi inútil, debido tanto a la vulnerabilidad de Cash como a su sencillez; enfrentarse a más de un asaltante tendría como resultado, con bastante seguridad, la muerte. Así que el número de cuerpos que acumula Cash viene dado a través de la cámara snuff de Manhunt; las secuencias de muertes que sufren los Hunters desprevenidos mientras les sigues la pista, los cortes de la cámara de CCTV que hacen coincidir las acciones del jugador con el sadismo y sufrimiento que pedía Starkweather. Pasados varios niveles, cuando este voyeurismo fetichista puede empezar a decaer, *Manhunt* tiene una sorprendente reinvención en la manga, o, más bien, en el bolsillo trasero de los pantalones. La introducción de armas y una técnica de retorcidos tiros a la cabeza cambian totalmente los enfrentamientos; los tiroteos son un punto de ignición de gore repentino y desesperado, en vez de preparar emboscadas.

Si *Manhunt* es la puesta al día de Perseguido, sus únicas frases las pronuncia la boca del propio Starkweather; tanto lanzando puñales como animando, directos al receptor en la oreja de Cash. Es un juego asfixiado por el ataque relámpago de una banda sonora synth, agradablemente malévola durante los momentos tranquilos pero que llega a un rompeoídos estridente cuando Cash pasa a estar expuesto en pleno campo de visión. Y un detalle estupendo, el diseño de sonido involucraba al jugador a través de unos auriculares, que se nutría de los comentarios e instrucciones de Starkweather, y podías usar el micrófono para gritar y distraer a los Hunters, o incluso atraer si querer su atención con una tos accidental. Combina esta funcionalidad con el único enfrentamiento contra un jefe final que hay en *Manhunt* (Piggsy, un maníaco obeso) no te quedarán dudas de la capacidad del juego para el terror.

"Un juego que ofrecería crueldad gratuita y sería desagradable de no haber sido por el hecho de que todos los que matas se lo estaban buscando. Ningún otro juego evoca tan perfectamente la emoción de la caza y la satisfacción de matar; placeres que antes estaban reservados para los gatos y los miembros de las unidades armadas de la policía. *Manhunt* triunfa porque elimina los elementos aburridos de los juegos de infiltración y avanza directamente al matar; acentúa casi por completo el enfoque del aburrimiento y la preparación al miedo y el odio. Nunca resulta aburrido".
Christopher Davies

"Me bañé tres veces tras jugar por primera vez, pero siempre vuelvo a por más. El intuitivo sistema de control te pone de verdad en la piel de James Earl Cash y se paladeaba la tensión cuando te escondías en las sombras planeando la muerte y esperando el momento para atacar".
Nedeem Augbaya



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** ROCKSTAR
ESTUDIO: ROCKSTAR



62

JET SET RADIO FUTURE

Jet Set Radio Future fue uno de los muchos frutos de la explosión de creatividad que siguió a la desaparición de la Dreamcast de Sega; creado por el recientemente formado estudio Smilebit, vendió sólo 30.000 copias en su Japón natal. En parte se debió a las escasas Xbox vendidas en el territorio; en parte porque *Jet Set Radio Future* es uno de esos juegos que desprecia la conformidad comercial, optando en vez de eso por ofrecer una profusión de estilo, color, sonido y acción que, aparentemente, era demasiado complicada para llamar la atención de muchos jugadores. Ellos se lo pierden. *Jet Set Radio Future* es un juego que resultaba innovador y poco habitual en 2002. Han pasado cinco años y el único juego que se le puede comparar es el original *Jet Set Radio*.

Alejándose deliberadamente de la inexorable marcha hacia el fotorrealismo, el juego presentaba una futurista ciudad de Tokio como una jungla de neón en cel-shading, llena de personajes coloridos y de movimiento. Los jugadores se unían a una banda de patinadores con ropa distintiva con la intención de correr por la ciudad, pintando graffiti para marcar el territorio frente a las bandas rivales. Sin embargo, el objetivo del juego era acabar con el mal corporativo de Rokkakuk Gouji, presidente de una gran empresa interesado en imponer un aburrido corporativismo sobre "la industria, la sociedad e incluso nuestra cultura". La misma historia del juego era una metáfora para la necesidad de no caer en la conformidad creativa.

Regresando de su papel en el original, el DJ Professor K (el "maestro del caos") seguía pinchando la banda sonora para la importancia que tiene para el juego el movimiento constante. Estaba la pegadiza *Aisle 10 (Hello Allison)* de Scapegoat Wax; la ligeramente desconcertante *Birthday Cake* de Cibo Matto; unas pocas contribuciones desde el cariño de los aficionados de Sega, Richard Jacques; y el brillante y potente tema *The Concept of Love* de Hideku Naganuma. En la época se trataba de una gran lista de pistas licenciadas y estableció un inefable sentido del estilo.

El diseño de personajes era igual de fresco, desde los que eran jugables a las malvadas bandas que merodeaban la metrópolis. Personajes como Gum, la rompecorazones con minifalda y casco, o Cube, la chica gótica. O las bandas rivales, como los Love Shockers y los Doom Riders. A todos se les dotó de su propio baile, desde el angular movimiento de cuerpo de Beat, con sus ojos enormes y su antena, a las marchas casi militares de los movimientos de Poison Jam.

EL DISEÑO DE PERSONAJES ERA IGUAL DE FRESCO, DESDE LOS QUE ERAN JUGABLES A LAS MALVADAS BANDAS QUE MERODEABAN LA METRÓPOLIS

El sentido del estilo también se extendía por la propia ciudad, gracias a un par de detalles importantes que *Jet Set Radio Future* introdujo sobre el capítulo de ambientación anterior en la Dreamcast. En primer lugar, se eliminó el tiempo límite que reducía el objetivo de los niveles en el original. En segundo, el sistema de marcación era aerodinámico, dando al juego una sensación mayor de ritmo. La combinación de ambos dio la libertad a los desarrolladores de crear espacios urbanos más interesantes, ampliándolos en todas las direcciones, sobre todo hacia arriba.

Cada zona del juego, desde Dogenzaka Hill a Chuo Street, era una red plagada de recovecos y secretos, con elaboradas secuencias de grindar y saltar a través de carteles y raíles que revelaban el vertiginoso corazón de la ciudad, mostrando las emocionantes distancias lejanas del motor 3D. Las capacidades técnicas de la tecnología se confirmaban al rodar a través de una bandada de pájaros para verlos dispersarse, o activar el nuevo turbo para llenar la pantalla con una nube de calor y dejar atrás la cámara, pero, lo que es más importante, se confirmó la sorprendente estética original creada por Smilebit.

Por encima de las misiones básicas, una serie de secretos desbloqueables animaban a los jugadores a grindar, subirse por las paredes y realizar otros trucos del skate a lo largo de estos espacios majestuosos, explorando hasta la última esquina. Había otros juegos de deportes extremos, sobre todo la serie *Tony Hawk's Pro Skater*, pero no eran nada comparadas con esta sensación de equilibrio, o esta genialidad brillante y original de Harajuku, o el fina variedad del diseño, desde exploración a evasión, desde correr a combatir.

Por supuesto, el juego no es perfecto. Al jugarlo a día de hoy, la cámara poco fiable demuestra lo lejos que han llegado los juegos en tercera persona, y sus varios modos multijugador a pantalla partida son más adecuados que impresionantes (incluyendo carreras, un partido de ball hog, atrapar la bandera y un par de competiciones de graffiti). Y el menú de edición de graffiti habría captado a la generación YouTube que las desarrolladoras actuales y distribuidoras parecen tan interesados en atraer; si no se hubiese divorciado irónicamente de la conectividad de Dreamcast. Pero en un mundo en el que algunas distribuidoras siguen intentando imponer la aburrida ortodoxia corporativa sobre los juegos que se están creando, la misma existencia de *Jet Set Radio Future* es una metáfora de la necesidad de la creatividad inconformista.



Aunque comparten el llamativo estilo visual de su predecesor, los niveles de *Future* son algo más complejos

"Estilísticamente el mejor juego de la historia. Rompedor uso de la banda sonora".
Charlie Amos

"Este juego está criminalmente menospreciado, pero es uno de los mejores juegos de Xbox".
Chris Bevan

"Realmente genial. Los gráficos y la banda sonora son magníficos".
Marcus Alcock

"Presenta, junto a *Katamari Damacy,* una lección de cómo hacer que un juego sea diferente. Me hace querer visitar Japón todavía más. Y sí, sé que el Japón real no es en cel-shading".
Julian Stich



PLATAFORMA: XBOX **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (SMILEBIT

63

LUMINES

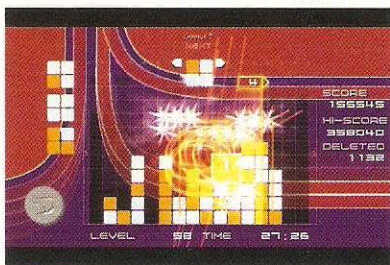
Algunos juegos crean géneros. Otros los matan. *Tetris* ha conseguido ambas cosas, con su atemporalidad, su matrimonio de forma y función y el desalentador legado de una sencilla palabra: "Perfección". Casi 20 años después de llegar a la Game Boy, no es que sea la norma con la cual se comparan otros títulos, sino más bien una cruz con la que cargar. La perfección, en última instancia, es como una maldición; que se lo pregunten a Alexey Pajitnov, o a cualquier otro que haya trabajado en un puzzle posterior de bloques que caen y que fue recibido sólo como otra versión más. A veces se funde una reinterpretación prudente y los peores intentos, y hasta los mejores se ven como simplemente pasatiempos con buenas intenciones pero siempre con la maldición de que es algo que te suena que ya has visto.

Pero *Lumines* es fresco a la par que familiar, una gema brillante que le ofreció a los títulos de lanzamiento de PSP un auténtico toque de distinción. Pese a que sobre el papel parece un clon más de *Tetris* con una mínima variación (bloques que caen, debes cuadrar colores y hacerlos desaparecer, sin que se llene la zona de juego), *Lumines* se ha ganado su propio espacio en el género de los puzzles y se ha convertido en otro clásico del que se tendrán que preocupar otros títulos.

Su secreto reside en los giros que le ha dado a la fórmula de *Tetris*. Como te puede decir cualquiera que haya jugado alguna vez en su vida a un puzzle, las pequeñas decisiones iniciales pueden tener un gran impacto en cómo se desarrollan las cosas después. *Lumines* se centró de forma inteligente en las zonas que *Tetris* ignora. El resultado es un juego que es reaccionario pero muy seguro de su propia identidad. Y aunque la mejor forma de entender a *Lumines* sigue siendo tomando como referencia a *Tetris*, en este juego hay mucho más que una rebelión consciente.

Resulta evidente, dadas las preocupaciones del productor, Tatsuya Mizuguchi, que hay luz y sonido. *Tetris* ha sido un trabajador que saltó de la unidad central a la Game Boy y de ésta a relojes digitales, llaveros y móviles, sin preocuparse nunca demasiado de su propio aspecto. Por su parte, *Lumines* es un pavo real por naturaleza, creado para mostrar la pantalla de 16:9 de la PSP de un modo que pocos títulos han hecho desde entonces. Su apartado gráfico, en constante cambio, permanece vivo y centrado, sin estropearse por los efectos fuera de control de otros juegos menos seguros. En cuestión de segundos, los patrones de bloques que caen, los fondos que evolucionan incansablemente y la suave línea de tiempo se enredan completamente con la banda sonora, la cual, como puedes imaginar, está igual de pulida. Cada uno de los 40 temas de *Lumines* representa una unión alegre de vista y sonido, un abrazo de diferentes principios de diseño que permanece coherente y, aún así, inesperado. Es un paisaje soñado y variado del que sólo destacan los bloques que caen, y el cambio de tema te lleva de un futurismo urbano desolado al azucarado torrente de una tienda de caramelos de una realidad alternativa. Los utilitaristas bloques de *Tetris* parecen desoladores en comparación.

SIN MIEDO A ADAPTAR SU DISEÑO PARA QUE SEA SIMILAR A *TETRIS*, *LUMINES* SE HA GANADO UN HUECO POR EL QUE OTROS PUZZLES MATARÍAN



La consola portátil de Sony es perfecta para la visión de Mizuguchi, aunque también funciona bien en los móviles

Pero antes de que empiecen a dispararse alegremente las acusaciones de superficialidad, la segunda revolución de *Lumines* se hace patente. Aunque parece como un sinsentido portátil, en realidad está muy adaptado a las partidas rápidas: es un puzzle de larga distancia, en el que una sola partida puede durar horas y donde tus probabilidades pueden variar mucho de un minuto para otro, de un nivel al siguiente. Una vez más, es *Tetris* el que ofrece algo de luz: el precio de la intensidad de Tetris es que se limita a una partida corta, ya que el alocado ataque de bloques que caen se vuelve demasiado rápido hasta para los mejores jugadores. La progresión de *Tetris* consiste en que aumente su velocidad hacia algo más confuso hasta un momento que ningún jugador puede superar. Pero *Lumines* no aumenta progresivamente su velocidad. En vez de eso, cada tema nuevo altera el ritmo de la línea de tiempo y de los bloques que caen, algunos adquieren velocidad y otros se ralentizan.

Naturalmente, los efectos de ese cambio relativamente silencioso son en realidad enormes. La estrategia y el avance a largo plazo cobran gran importancia en *Lumines*, junto al proceso en cadena que te permite extender montañas de un cierto color por toda la zona de juego y luego hacerlas desaparecer con un simple bloque mágico. Muy despacio, ese túnel de visión se asienta, y la música te engancha en el hipnótico mundo del puzzle de lógica absoluta y cero ambigüedad. Puede que *Tetris* te lleve a una zona mítica donde juego y jugador se vuelven uno, pero *Lumines* te deja donde estás.

Sin miedo a adaptar su diseño para que sea similar a *Tetris*, *Lumines* se ha ganado un hueco por el que otros puzzles matarían; es una alternativa genuina al juego de Pajitnov en vez de simplemente una mala imitación. Los parecidos pueden parecer excesivos, pero *Lumines* demuestra que un enfoque más profundo puede traer consigo grandes cambios. Como te puede decir cualquiera que haya jugado alguna vez en su vida a un puzzle: un bloque que cae puede ser muy parecido a otro, pero la diferencia es la forma en que lo utilices.

"Coge las adicciones básicas de *Tetris* y las fusiona en música que te obliga a jugar de acuerdo con el ritmo. Increíblemente adictivo".
Mike O'Shaughnessy

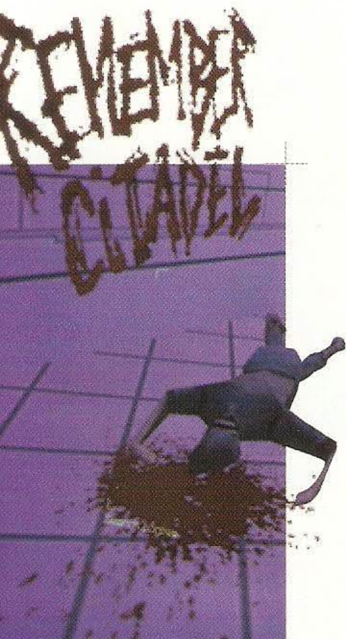
"Uno de los mejores juegos "en zona" jamás creados y, por tanto, el peor juego para disfrutar en un tren, como descubrí desafortunadamente cuando acabé en Cardiff cuando tenía que haber bajado en Bristol, que es donde está mi casa".
Daniel West

"Me llevó bastante tiempo entender exactamente cómo se debía jugar, pero cuando lo hice fue una revelación. La música nunca funcionó en un juego como lo hace en éste".
Piers Longthorn



PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT
ESTUDIO: Q ENTERTAINMENT

SYSTEM SHOCK 2



Cuál es la diferencia entre un dios y una madre? Uno crea vida. El otro crea realidad. Shodan, la líder de *System Shock 2* y la villana más grande de la historia de los videojuegos, ha probado lo primero, y le ha gustado. Ha alimentado y creado a los Many, los mutantes psíquicos que ahora infestan la USS Von Braun, a la deriva por el espacio tras probar sus nuevos motores de salto. Y ahora quería probar lo último; esos motores más rápidos que la luz constituyen la herramienta perfecta para rehacer el universo a su imagen y semejanza.

System Shock 2 es un juego de lealtades impuestas. Shodan necesita que contengas el crecimiento de los Many, los hijos rebeldes que creó. Te odia porque te necesita y, alternativamente, abusa de ti, te regaña, te castiga por ser valioso. Pero, al menos, es honesta: te lo hace saber antes de traicionarte.

La tortuosa y bella Shodan es el corazón de *System Shock 2* a medida que avanzas por el juego. Aparece como una amenaza tácita; una imagen en la parte delantera de la caja y un mensaje garabateado en sangre. Recuerda Citadel. Pero sólo transcurren tres horas antes de que se revele la verdad; que quien te guió durante los primeros compases del juego murió hace mucho tiempo y que has estado ayudando a una impostora IA.

La genialidad de *System Shock 2* radica en entender cómo pueden contar mejor las historias los juegos. No hace falta imponer al jugador los hilos argumentales y el desarrollo de los personajes mediante escenas de vídeo o secuencias prefijadas mediante el guión. En realidad, pueden eliminarse del juego. *System Shock 2* no pierde el tiempo con elaboradas escenas reenderizadas; sólo ves a otros personajes y la narración únicamente visual con la que te encuentras es muy breve, flashes fantasmales de lo último que ocurrió. En vez de eso, te permite descubrir los logs, los diarios y correos electrónicos de la ahora difunta tripulación. Entonces van encajando los fragmentos de historia. Empiezas a trazar en tu cabeza un plano del destino de cada personaje y sus interacciones. Los hilos argumentales casi se convierten en arquitectura; para explorarlos y examinarlos, en vez de simplemente absorberlos. Consigue la sensación de algo que empieza a convertirse en realidad. Y es completamente aterrador.

LOS HILOS ARGUMENTALES CASI SE CONVIERTEN EN ARQUITECTURA; PARA EXPLORARLOS. ES ALGO QUE EMPIEZA A CONVERTIRSE EN REALIDAD

A menudo, *System Shock 2* es absurdamente terrorífico. Por ejemplo el debut de las comadronas; las madres de las crías anélidas Many. Sabes que los Many volvieron loco al personal médico a bordo de la Von Braun. Los logs hablan de extraños experimentos, gritos y olores extraños que provenían de las salas de operaciones. Las enfermeras han estado desapareciendo. Pero tu guía, el Dr. Polito, te pide que entres en la sala de cirugía. Ves con tus propios ojos que alguien ha sufrido; hay una mujer modificada en la mesa de operaciones, con metal y maquinaria injertados en la carne. Entonces, se levanta y te ataca, murmurado algo sobre la maternidad mientras perfora tu piel: *"Crecen tan rápido. Los pequeños necesitan carne para crecer grandes y fuertes. Te sacaré la columna vertebral"*.

Sientes una reacción primaria: Miedo. La única opción es salir corriendo del centro médico, salir de tu PC; apagarlo desenchufándolo y sacar el CD.

Pero *System Shock 2* no se basaba sólo en el guión. También se basaba en un mundo. Las Von Braun y Rickenbaker eran lugares que se podían explorar y entender en su totalidad. Los jugadores podían moverse libremente por la nave, registrando cubiertas enteras. Cada escenario cumplía su propósito e historia. Hydroponics, un invernadero tropical que una vez se empleó para cultivar comida para la tripulación y que ahora se encuentra tomado por los Many. Los camarotes de los tripulantes y las zonas de recreo; escenas de los actos más brutales. Las dos naves estaban enteras; no había paredes invisibles ni áreas fuera de los límites. Podías explorar cada rincón. Cada grieta.

System Shock 2 no era perfecto. Sus armas que se estropeaban dejó a los jugadores indefensos durante los momentos más acalorados (cierto, en algún momento del futuro, ¿existirá la tecnología que evite que una pistola se caiga a pedazos con cada tiro?) El nivel del Many cancerígeno y carnoso era tal vez un poco ambicioso para la tecnología disponible, y el motor Dark luchaba por renderizar curvas. Reducir a Shodan a un jefe final del juego fue un desastre. Así era la secuencia final del juego, con Shodan escapando de la Von Braun en una vaina.

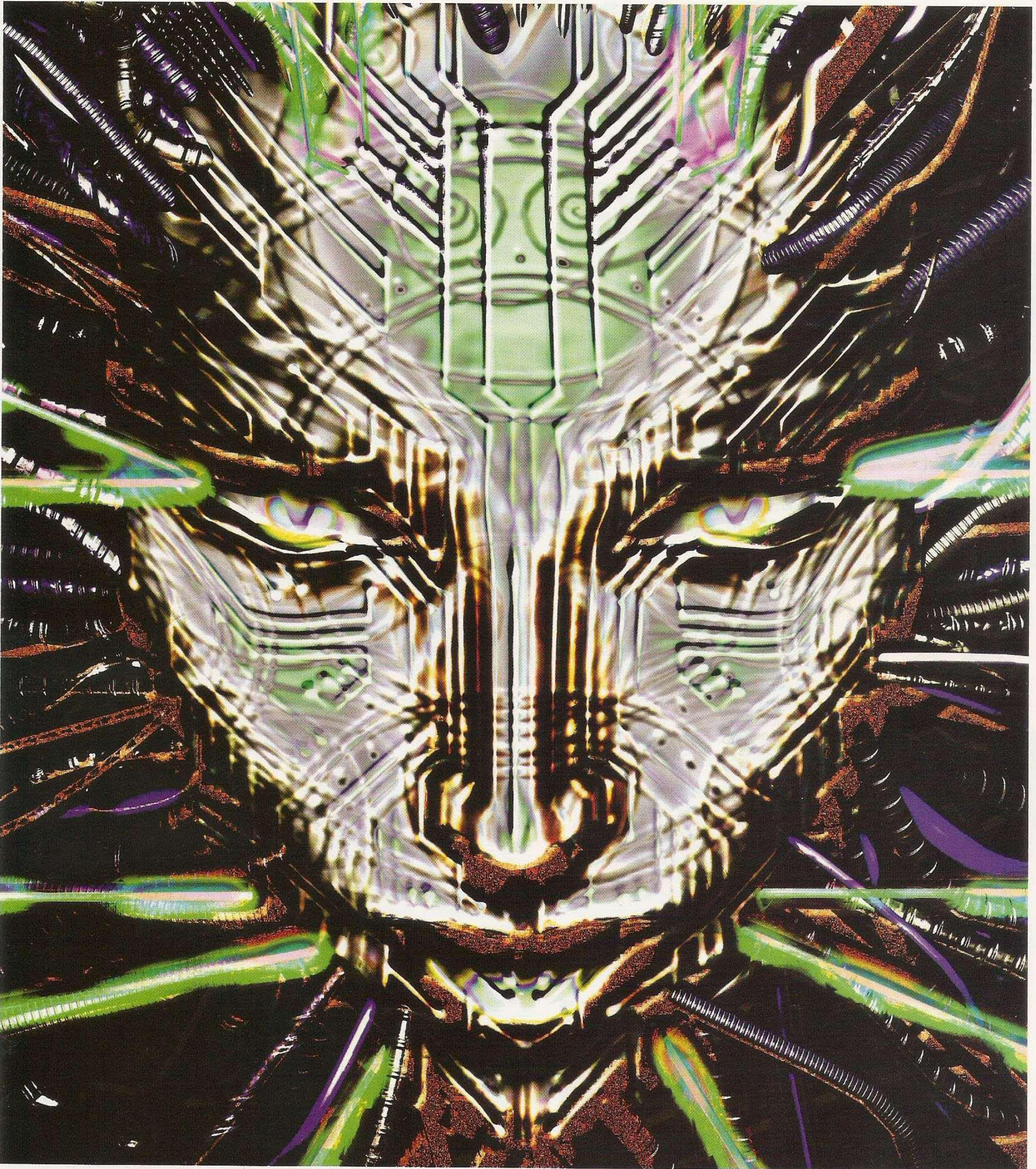
Cuando los desarrolladores construyen un juego, crean un mundo y lo pueblan, son dios y madre. Shodan sería una desarrolladora excelente.


Hay paralelismos de tonalidades entre *System Shock 2* y *Bioshock*. Ambos son producciones de Ken Levine

"Más terrorífico que una docena de *Resident Evils*".
John McAllister

"El miedo llega de muchas maneras; la desesperación de la soledad, el terror de la violación, los escalofríos de pánico cuando oyes un lamento en algún lugar que se acerca a tu escondite... *System Shock 2* ofrece demostraciones prácticas de todas estas emociones, pero también da mucho más. El entorno realista que se puede explorar es sólo un aspecto de la genialidad del juego, junto con un guión y una actuación que no hay que esforzarse para seguir, combates brutales y una casi alegre enfermedad. Sin embargo, lo principal es el miedo; ¿cuántos otros juegos han recibido parches para hacerlos menos terroríficos? Sólo el mal final es negativo, pero en aquel entonces, *System Shock 2* ya había llegado mucho más lejos de lo que muchos otros juegos osaron".
Christopher Davies

"*SS2* es todo lo que los grandes juegos para PC deberían ser: ambientación, argumento, caracterización. Cuando se recuerda a las desarrolladoras del pasado, Looking Glass debería encabezar la lista de las grandes".
Simon Parnaby



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EA
ESTUDIO: LOOKING GLASS

65

DARWINIA



Darwinia es, evidentemente, una carta de amor a la cultura de los videojuegos, pero también es parte de esa cultura. No sólo muestra respeto ante un catálogo de clásicos muy queridos, sino que además consigue captar lo que los hizo grandes dentro de su propia mecánica. Así que tus Death Squads se controlan exactamente igual que tus hombres en *Cannon Fodder* y lanzar granadas digitales en los nudos sonoros del Virus tiene todo el atractivo táctil que las masacres gratificantes y sencillas de aquel juego. El propio Virus tiene parecidos evidentes con los antagonistas de ese rompedor juego de los 80 de David Braben; pero, lo que es más importante, también representan la misma siniestra amenaza: cada una de sus partes, por separado, no es gran cosa, pero todo junto tiene tal volumen y voracidad que abruma. También hace un guiño, menos visual, a *Lemmings,* con una mecánica por la cual das órdenes a los de otro modo inútiles Darwinianos promocionando a algunos para que dirijan al resto, con lo que logra el mismo truco milagroso de hacer que te preocupes por algo sólo porque se niega a ser tu marioneta.

No todos los subsistemas y dinámicas de *Darwinia* tienen esa falta de originalidad, pero tampoco hubiera pasado nada si hubiera sido así. La principal atracción no son ellos, sino el panorama de juego completo del que disfrutas, usando cada uno de ellos como una herramienta para alcanzar una meta relacionada con la historia. Se combinan a la perfección y de un modo ingenioso, y el resultado de cada juego alimenta a los demás como subrutinas en el código fuente que representan. Si ejecutas un golpe certero y bien controlado con una Death Squad mejorada y cargada de cohetes, te aseguras un nuevo Incubator que saca más Darwinianos y, por tanto, refuerza tu más autónomo ejército al estilo ETR. Una vez has comprado a esos pequeños hombres verdes sus propios láseres y granadas, dirigir una avalancha de estos por la corriente de datos de una antena parabólica es tan devastador para la deslizante infección rosa del otro lado que apenas tienes que preocuparte más por tus Squads. Cada captura permite a tus ingenieros obtener más estructuras del virus de las islas y te acerca un poco más a una mejora para subir de nivel cualquier parte de tus herramientas antivíricas. Los oficiales Darwinianos 2.0, por ejemplo, pueden liderar a todo tu ejército a la vez, chapoteando mientras cantan una versión sintetizada del: "izquierda, izquierda, izquierda derecha izquierda".

CADA PARTE DEL UNIVERSO DITIGAL E IRREAL DE *DARWINIA* TIENE COHERENCIA, ASÍ QUE PUEDES SENTIR EL DAÑO QUE LE ESTÁ HACIENDO EL VIRUS

Aunque la complicada ecuación de Darwinia unifica satisfactoriamente varios términos consistentes, se somete al diseño de niveles. Cada nueva zona de Darwinia, "un parque de atracciones virutal", se compone de una pequeña constelación de islas escarpadas y poligonales con propósitos distintos y reconocibles, y los aparatos que necesitas definen la dinámica del nivel. Si alguna vez te preguntaste lo que fabrican las fábricas a las que estás disparando, o qué hay en esas cajas tras las cuales te escondes, debes jugar a *Darwinia.* Es un juego donde todo tiene un propósito, estructura y escenario se fusionan en una civilización coherente que funciona como máquina para producir y mejorar la vida digital. Hasta la pantalla de selección de nivel es parte del ecosistema Darwiniano; los haces de luz naranja que llevan a cada una de las localizaciones son las almas de Darwinianos caídos que regresan a su equivalente del más allá.

Sólo uno de esas corrientes de datos fluye hacia abajo, desde el depósito de almas al escenario con el que conecta: Receiver. Es una serie de aparatos recolectores de almas que pasa a los Darwinianos renacidos a la plantilla principal para tener un nuevo y mejorado firmware. Está iluminado suavemente por cientos de diamantes brillantes y naranjas que fluyen en silencio a la Tierra, y mueren allí donde aterrizan porque el Virus controla los aparatos receptores.

Cada parte del universo digital e irreal de *Darwinia* tiene coherencia, así que puedes sentir del daño que le está haciendo el virus y, algunas veces, la situación apremiante de esa gente de diez píxeles es triste de verdad. Con el tiempo descubres que ellos trajeron el Virus a sí mismos en un intento de comunicarse con Dios: su creador, el Dr. Sepulveda. En vez de ello, se comunicaron con su disco duro y sin querer bajaron sus propios documentos de diseño. Mientras sus vacías cabezas contemplaban esa bomba existencial, cierto spam infectado llegó a la corriente de datos y comenzó la infección.

A pesar de todas las referencias de la contracultura del videojuego (pides un ataque aéreo y un Space Invader que pasaba por allí deja caer la carga explosiva), la imagen más icónica de *Darwinia* es original: la propia imagen de los propios Darwinianos, una figura formada por palos cuadrados. De forma similar, su contribución a esa cultura (la sublime dirección artística y su historia cohesiva, emotiva y que lo impregna todo) es más indeleble que lo que toma prestado de los juegos que la precedieron.



Hasta la banda sonora homenajea a la historia de los videojuegos, con acompañamiento inspirado en el SID

"Creo que es el entorno en el que te sitúa; me recuerda a los mundos abstractos de los viejos juegos en 2D. ¡Ah, y justifica su compra casi sólo con las pantallas de carga!"
aerusen

"A pesar de tomar prestados elementos de un montón de otros juegos, ningún otro tiene el aspecto o produce las sensaciones de *Darwinia*. Una experiencia de estrategia única que tiene que jugarse para poder ser apreciada".
Alex Nuttall

"Introversion se merece todos los premios. Demuestra que el desarrollo independiente de videojuegos está vivito y coleando".
Nicholas Blackshaw



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** INTROVERSION SOFTWARE **ESTUDIO:** INTROVERSION SOFTWARE

F-ZERO GX



Nintendo entiende bien la jugabilidad; pero a veces hay que buscar lejos de sus estudios de investigación y desarrollo para encontrar desarrolladoras que comprendan a Nintendo. HAL ofreció la desvergonzada y brillante fiesta de todo Nintendo que era *Super Smash Bros.* Intelligent Systems trajo el conjunto irónico autoreferencial *Mario & Luigi.* Y cuando se pidió a Amusement Vision que pusiera al día la serie de carreras futuristas de Shigeru Miyamoto para la GameCube, el resultado fue *F-Zero GX:* un juego hecho por fans y para fans.

GX (y su gemelo recreativo poco visto, *AX)* es tremendamente fiel a sus hermanos mayores. La nave, pintoresca reminiscencia de los modelados de pocos polígonos nacidos de la tecnología de una generación anterior, se controla igual que en Super Nintendo y N64. Para los novatos es una pesadilla: si tomas las curvas demasiado rápido verás cómo la parte trasera de tu nave se arrastra hasta golpearse duramente contra los bordes de la pista. Pero con práctica puedes crear un vínculo tangible con tu máquina; acelerar en arcos elegantes que evitan que acabes perdiendo catastróficamente el control, alejándote de las esquinas velozmente, adelantando como una exhalación a tus oponentes con precisión milimétrica.

Es un Scalextric a 1.200 kilómetros por hora. Ningún otro juego de carreras se acerca a semejante sensación de apenas controlar un vehículo que va muy, demasiado rápido. Las pistas no son fáciles de conducir, con brutales giros de 180 grados, divisiones repentinas en dos pistas y flechas aceleradoras cruelmente colocadas que vierten en tus ojos una velocidad un poquito mayor de la que puedes procesar. Impresiona ver cómo lo juega alguien, y si tú eres el piloto, es algo terrorífico.

El tener 29 rivales (todos conductores expertos, todos centrados en mandarte fuera de la pista en todo momento salvo en el modo Standard para principiantes) convierte a *F-Zero GX* en una guerra sorprendente y anárquica en la carretera, una verdadera batalla a empujones por el primer puesto más que una batalla a cuatro bandas. Tus competidores hacen trampa con aceleradores mágicos, al estilo tradicional de *F-Zero,* pero ese es el secreto del implacable ritmo del juego, donde cada segundo es una oportunidad para adelantar a tus enemigos. Y cada nave tiene un equilibrio único de velocidad, aceleración y fuerza, por lo que ninguna es realmente la favorita de las apuestas.

COMO *SUPER SMASH BROSH* Y SU MONTAÑA DE TROFEOS Y SECRETOS PARA DESBLOQUEAR, *F-ZERO GX* PARECE MÁS UN REGALO QUE UN PRODUCTO

Las pistas son espectaculares. *F-Zero X,* para la N64, tenía escenarios restringidos a las extrañas 2D para mantener la tasa de frames constante en la luchadora máquina de 64 bits, y no cojeaba en comparación con su rival; la atractiva oferta de PlayStation, *Wipeout.* En *GX,* Amusement Vision pellizcaba el motor de su *Super Monkey Ball* para forzar a la GameCube más que la propia Nintendo y transformar las carreteras abstractas y llenas de curvas de *F-Zero* en lugares reales. Ahora, Mute City es una ciudad, con puentes y fantasmagóricos carteles brillantes. Port Town es un puerto; con el malvado accesorio de NES ROB el robot amenazando a naves y hoteles. La nave se aferra de forma poco segura a pistas con formas de tubería que giran sobre la lava; el neón psicodélico de Canis Town brilla al pasar a 1.500 km/h; rampas elevadas que mandan a la nave a planear sobre Aeropolis como un equipo de natación sincronizada.

La dificultad implacable de *F-Zero GX* es lo que conquistó a los jugadores expertos. El modo Extreme es, simplemente, imposible. El destacable modo Historia es un sueño de masoquismo: un aparentemente corto reto de nueve escenarios en el que la primera carrera (al lado de un acantilado contra Samurai Goroh) está preparada para masticarte y escupirte incluso con una actuación 99 por cien perfecta. A menudo consigues la victoria en ese reto "introductorio" echando al casi invencible Goroh de la pista para que muera. Pero, con Amusement Vision decidida a explotar al máximo el regalo de la franquicia *F-Zero, GX* recompensa la perseverancia con un gran saco de extras. Los temas de los pilotos con letra; nuevas naves; cientos de piezas para personalizar tu nave a lo *Gran Turismo.* Como *Super Smash Bros* y su montaña de trofeos y secretos para desbloquear, *F-Zero GX* parece más un regalo que un producto.

Tal vez la recompensa más extraña es la del curioso intento de Toshihiro Nagoshi por contextualizar el universo de *F-Zero* con escenas de vídeo e historia. Dejando a un lado las torpes posturas de línea de salida de tantos otros juegos de carrera "basados en personajes" para ofrecer al Capitán Falcon paseando por calles iluminadas por el neón y bebiendo en bares cutres, haciendo por *F-Zero* lo que la escena de la cantina hizo para *Star Wars.* Las surrealistas entrevistas a los pilotos al final de las copa son ridículas; pero, como esa aparición mística de un ROB del tamaño de una luna pequeña, de algún modo consiguen hablar la lengua de Nintendo y la de los seguidores más fieles de *F-Zero.*

¿El mejor juego de carreras de la GameCube? Bueno, ¿qué otro te permite controlar la destrucción de tu nave para atravesar la línea de meta como una cáscara humeante? *F-Zero GX* representa uno de esos extraños momentos en la historia de los videojuegos donde la habilidad técnica, los gráficos, el diseño de juego y el desvergonzado amor por Nintendo se combinan para crear algo a lo que es difícil sacar defectos.


Empezó como un proyecto para recreativa, pero *GX* tiene más en común con sus predecesores que con otras máquinas

"Nunca jugué a la versión de recreativa y nunca conocí a nadie que lo haya hecho, así que no puedo decir cuánto se asemeja a ella, pero sé que es, con diferencia, el juego de carreras más rápido que he jugado nunca, y mucho más divertido que la esterilidad de *Wipeout*".
Thomas Moore

"El juego de carreras futuristas definitivo. No sé qué marca de whisky tomaba Nagoshi cuando creó *GX,* pero no le negaría un trago. Impresiona en todo lo que puedas imaginar".
Niall Price

"Una palabra para Nagoshi: leyenda".
Shaun Weaver



PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: AMUSEMENT VISION

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

La sencillez puede ser algo maravilloso, que lleve a resultados complejos y bellos. Piensa en el Conjunto de Mandelbrot; una construcción matemática que evoluciona a partir de un puñado de ecuaciones. También están las bases que se combinan para formar el ADN, la base de todo ser viviente del planeta. Y luego está *Geometry Wars*.

Geometry Wars: Retro Evolved no está tanto diseñado como construido partiendo de unas pocas reglas: aparecen cosas para matarte, y según avanza el tiempo hay más y más. Eso es casi todo lo que hay; cuando hayas conseguido medio millón de puntos conocerás absolutamente todo lo que el juego tiene que ofrecerte.

Es adorablemente sencillo y aún así lleva a unos resultados sorprendentemente complejos que hacen que los shooters de disparos más duros parezcan en comparación bastante pintorescos y prosaicos. El concepto de lanzar oleadas compuestas por más y más de todo a medida que avanzas, en vez de ceñirse a algo tan anticuado como el diseño de un documento o la estructura de niveles, es un diseño de juego bizarro en su vertiente más audaz. No debería funcionar, pero, al igual que el Conjunto de Mandelbrot y la vida orgánica, lo hace, y si le dedicas horas te recompensa con algunas de las partidas más intensas que existen. Incluso empiezas a sospechar que algunos de esos Logros ilógicos (Pacifismo debe ser uno de los mejores que hayan llegado a Live Arcade) son posibles y que no están ahí sólo para mofarse del incauto jugador.

Pero al principio no parece ser así. De hecho, es fácil dejarlo de lado como una analogía a *Robotron* con gráficos psicodélicos y sin nadie a quien salvar. Error. El hecho de moverse con un stick y disparar con otro es todo cuanto tienen en común; más allá de eso siguen caminos separados. *Robotron* es un juego para jugar de pie; *Geometry Wars* es un juego para disfrutar tumbado en un sofá cómodo.

Porque, aunque cuando empieza puede parecerse a un *Dead Rising* con vista cenital, 20 veces más rápido y reinterpretado por Douglas Trumbull, es uno de esos juegos que te exigen que estés relajado, casi desconectado. No te arrastra a la locura del mover el stick y desencajar mandíbulas de *Robotron;* no hay necesidad de llevar a cabo ese frenético escaneo de dos segundos de la zona al inicio de cada oleada. En parte, claro, porque no hay ninguna; sólo una avalancha sin fin que la primera vez te hacen lamentar semejante vista colosal de diseño pero que, en última instancia, se añade al atractivo del juego, permitiéndote dejarte llevar por la corriente sin interrupciones y ayudándote a conseguir puntuaciones más altas.

ES SENCILLO Y AÚN ASÍ LLEVA A UNOS RESULTADOS SORPRENDENTEMENTE COMPLEJOS QUE HACEN QUE LOS SHOOTERS MÁS DUROS PAREZCAN PROSAICOS

Es un sistema simple y cerrado; aunque pronto se vuelve horriblemente complejo para el observador no jugador. Sus enemigos geométricos básicos vienen con un útil código de colores de ZX Spectrum de modo que no tienes que seguir prácticamente todo; tan sólo debes captar los colores y mantener un comportamiento acorde, moviéndote un poco en tu intento de encargarte de esos cuadrados verdes cuya capacidad para esquivar balas parece totalmente antideportiva.

Triunfar en *Geometry Wars* es cuestión de mantenerte firme y guardar tus bombas inteligentes hasta que las necesites de forma ineludible. Otro gran aspecto del diseño abierto del juego es que las bombas inteligentes son intrínsecamente más caras que las vidas extra; consigues una vida cada 75.000 puntos, pero una nueva bomba inteligente sólo cada 100.000. Lo cual implica que hay situaciones, especialmente cuando acabas de volver a la vida y tu multiplicador no existe, en las que es mejor perder una vida que malgastar una bomba inteligente. Aguanta el sufrimiento; serás una mejor persona.

Por no hablar de que, guardando tus bombas inteligentes, aún cuando estás en el centro de lo que parece una masa de odio interestelar, estás mejorando tus habilidades y abriéndote camino a puntuaciones que parecían en principio imposibles. Haciendo esto te abres a ti mismo a uno de esos sentimientos del verdadero nirvana de los videojuegos, cuando la pantalla está llena de enemigos que van a por ti saliendo de todas las direcciones y aún así consigues abrirte camino a través de ellos aferrándote a la existencia por el margen más pequeño posible. Usar la bomba inteligente en una situación así es, sinceramente, como una decepción. Casi se convierte en un asunto de maestría y orgullo en tu trabajo. Es ese tipo de juego.

Geometry Wars es el abejorro de los videojuegos. Sobre el papel no debería volar; pero en la realidad lo hace espléndidamente y parece que siempre te puede llevar más altos. Aprécialo.

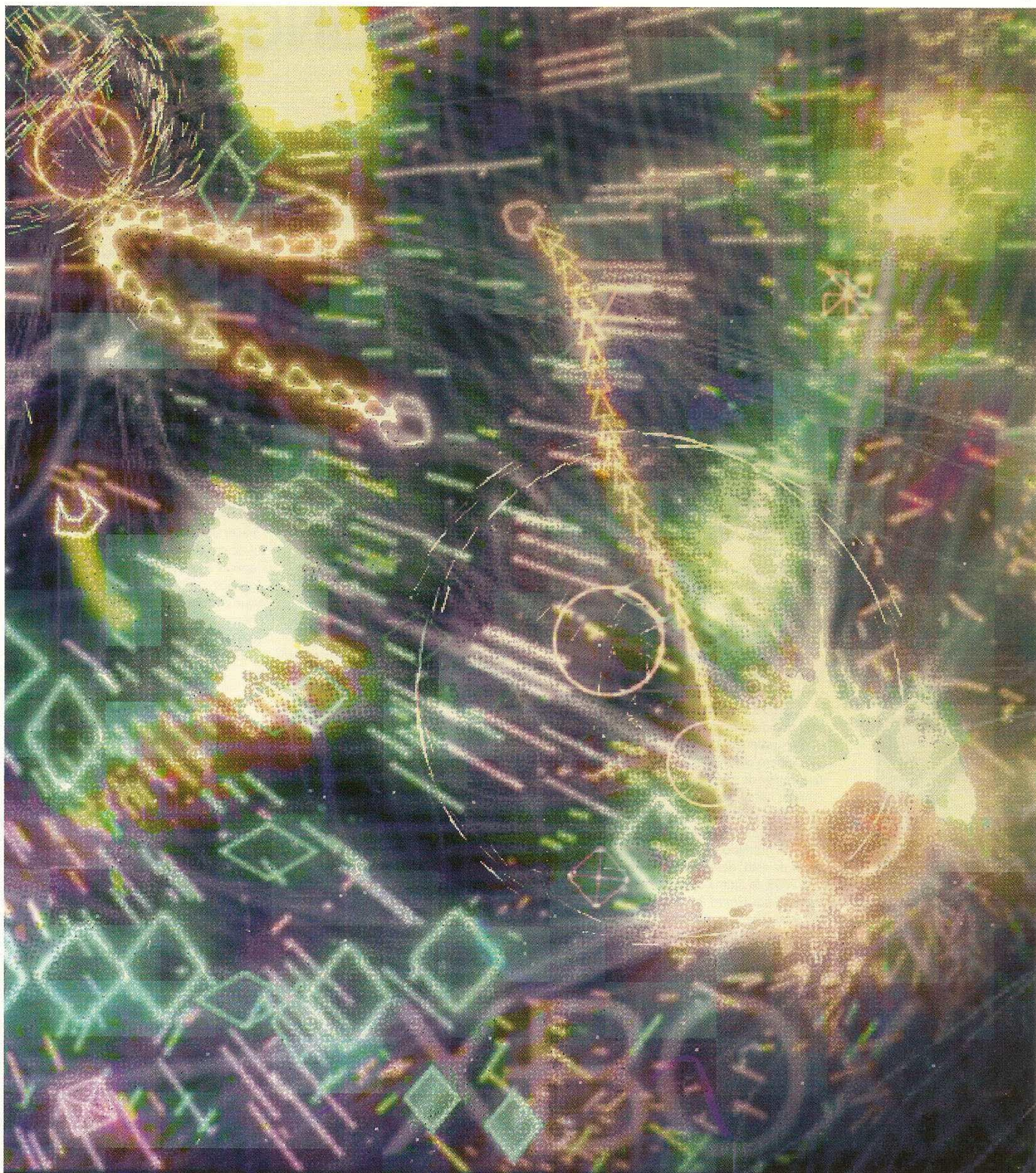


El contenido descargable de *Robotron* es básico hoy día, pero pocos lo hacen con esta facilidad

"El shooter más adictivo que he jugado desde que cerraron los salones recreativos y se convirtieron en tiendas de todo a cien. Todo el mundo debe jugar a este título para recordar el jugador hardcore que solía ser".
Lawson

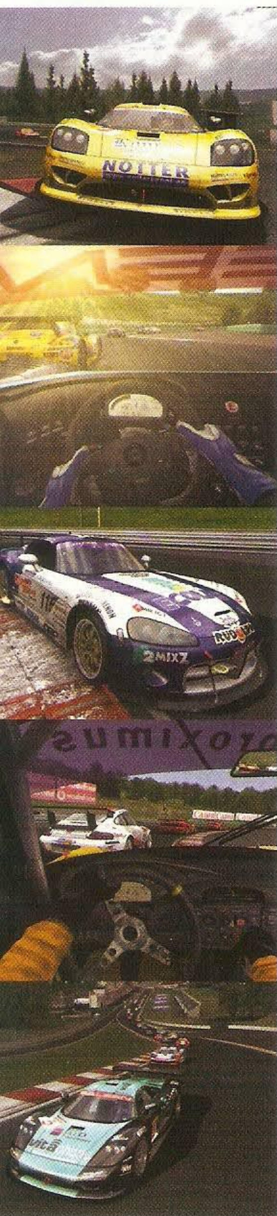
"Rápido, bello, suave y con toneladas del factor 'sólo una más".
Mark Evans

"Es el tipo de juego para el que se inventaron las tablas de clasificación de Xbox Live"
Patrick Rowlandson



PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT
ESTUDIO: BIZARRE CREATIONS

GTR – FIA GT RACING GAME 2



Existe una línea de razonamiento que establece que los simuladores son el contrapunto a las formas más tradicionales del escapismo de los videojuegos. Esa teoría dice que muchos juegos se basan en otorgar poder al jugador; dándole una puntería infalible con una metralleta, la habilidad de saltar edificios altos y el talento de meter el balón en el fondo de la esquina a su deseo.

Donde se distinguen los simuladores es en que su propósito es minimizar la cuarta pared hasta que el jugador y el protagonista tengan talentos similares. La razón por la que *GTR2* tiene un público tan amplio y fiel es que no regala nada al jugador; cualquier triunfo, grande o pequeño, es el resultado de una habilidad que podría trasladarse a un coche real preparado para correr. Poco podrías presumir de una victoria si no fuese porque ningún juego, antes o después, ha simulado las minucias de las dinámicas de vehículos de un modo tan gloriosamente pedante.

El predecesor del juego, *GTR,* había sido una declaración de intenciones más que un producto definitivo. El juego era difícil, pero daba la sensación de ser punitivo en vez de ser autoritariamente realista; había problemas con el modelado de la adherencia a baja velocidad y el viejo motor gráfico mostraba la tensión de los cálculos numéricos que Simbin le pedía. A pesar de esto, desde *NASCAR Racing Season 2003,* la última obra de Papyrus (famosa por *Grand Prix Legends),* ninguna desarrolladora intentó crear un juego que se negase a reducir deliberadamente la potencia cuando se trataba de reflejar el reto de la conducción competitiva. Con *GTR2,* Simbin atajó comprensivamente los fallos de su prometedor debut con un nuevo motor que había llevado al spin-off *GT Legends* a su éxito limitado.

No sería descabellado esperar un juego que está tan supeditado a un montón de telemetría que resulta una experiencia de carrera ortopédica y estéril; una crítica que se hace a muchas simulaciones de conducción, como el reciente *Forza Motorsport 2.* La realidad es que pocos juegos capturan la espectacularidad de las carreras de motor, cosa que sí hace *GTR2.* Parte fundamental de su éxito se basa en una gama de modelos de motor que destacaba realmente, desde el murmullo del motor de un TVR Tuscan T400R al fuerte aullido de un Ferrari V12. No hay necesidad de un motion blur barato para aumentar la sensación de velocidad; el rugido de la combustión interna y sintetizada de *GTR2* es suficiente para una sobrecarga sináptica casi total.

NO REGALA NADA; CUALQUIER TRIUNFO, GRANDE O PEQUEÑO, ES EL RESULTADO DE UNA HABILIDAD QUE PODRÍA TRASLADARSE A UN COCHE REAL

Sin embargo, esto no quiere decir que no tenga fachada. Los modelos de coches están calcados al centímetro y los circuitos, tremendamente realistas, presentan un ciclo de 24 horas alternando día y noche que proyecta largas sombras al atardecer y ciega a los conductores con el sol naciente por las mañanas. Sin embargo, de forma crucial, la fidelidad gráfica contribuye al objetivo principal de una simulación precisa. El sistema revolucionario y muy alabado de Simbin, Live Track, que se introdujo por primera vez en *GTR* para reproducir los cambios en la conducción a medida que el circuito se desgasta, regresa en el siguiente capítulo, pero esta vez el cambio en la superficie de la pista se representa en la pantalla. La técnica se explota al máximo durante las condiciones de humedad, en las que los jugadores pueden discernir el nivel de adherencia por una línea que se seca, igual que lo hacen los corredores profesionales.

En *GTR2* la emoción deriva de un desarrollo personal y gradual del control del coche y de la habilidad de correr; aprender a forzar las marcas hasta que barren los límites de las físicas newtonianas es infinitamente más satisfactorio que los secretos para desbloquear. Aunque la mayoría de los jugadores no sentirán el lastre del líquido en el tanque de combustible, estarán satisfechos al saber que el dato se incluyó en los cálculos para conseguir una vuelta rápida. Pero, a pesar de la tenaz búsqueda de realismo de la mayoría del público de *GTR2,* no se deja de lado a los principiantes; hay ayudas a las que pueden recurrir los que juegan por primera vez para domar el control, así como lecciones sobre temas como la mejor ruta para correr, adelantar y conducir con humedad que ofrecen un reto más estructurado para los que así lo quieran.

GTR2 es una celebración de las carreras de motor y un intento de mostrar la esencia intoxicante de ese deporte exclusivo y económicamente prohibitivo para las masas. La progresión no proviene de subir de nivel o ganar nuevos coches, sino de hacer tiempos de vuelta cada vez menores y de desarrollar habilidades que se pueden aplicar a las carreras reales. *GTR2* triunfa gracias a una atención fetichista al detalle, que permite a los jugadores convertirse en héroes de su propia leyenda, en vez de los avatares de cara larga que tan a menudo se les imponen.



La autenticidad en *GTR2* y los juegos de su clase se consigue con la misma atención al detalle que se aplica a los simuladores de vuelo. Para conseguir sacar lo mejor de la experiencia, tienes que invertir en un buen volante

"Se eleva en el podio de los juegos de conducción para PC junto a *Grand Prix 4* y *GP Legends*. El detalle es sorprendente".
Nicholas Mercer

"Eleva el listón para las simulaciones serias".
Justin Woodgate

"Un increíble nivel de detalle. El sueño húmedo de un apasionado de la gasolina".
Philip Cooke



PLATAFORMA: PC
DISTRIBUCIÓN: ATARI **ESTUDIO:** SIMBIN

69

PILOTWINGS 64



Como actividad de entretenimiento, hay una cosa que no suelen ofrecer los videojuegos: relajación. Emoción, miedo, estimulación mental y física a paso rápido son los platos básicos de su menú. Se favorece todo lo que pueda conseguir que fluya la adrenalina o que trabajen extra las células del cerebro: límites de tiempo, enfrentamientos de puntos, combates, deportes, acrobacias, velocidad, peligros y luchas. Es un mundo emocionante, pero vertiginoso a veces y a menudo una experiencia bastante chillona, desde un punto de vista estético. Sigue siendo insólito encontrar un juego que tranquilice, que ofrezca una bella calma y suaves melodías ambientales y que no te persiga, o te dispare, o que tenga una cuenta atrás. Los juegos relajados, en otras palabras, son un género muy poco explotado y *Pilotwings 64,* título de lanzamiento de Nintendo 64, sigue siendo uno de los mejores que puedes jugar.

Si *Super Mario 64* se centraba en explorar cada asombrosa posibilidad del nuevo hardware de Nintendo, *Pilotwings 64* se centraba en el stick analógico. Una puesta al día del simulador de vuelo de SNES parecía una oportunidad perfecta para explorar la capacidad de lo que pronto sería imprescindible. De hecho, pocos juegos en la década posterior *(Super Monkey Ball* se viene a la mente) han explotado tanto el potencial del stick analógico para matices y precisión. La excelente sensibilidad del stick de N64, su largo recorrido y la falta de zonas muertas lo hacían ideal para la tarea.

Fue una revelación guiar los vehículos de *Pilotwings 64*, realistas y extravagantes a partes iguales, por las enormes islas 3D que los desarrolladores Paradign y Nintendo crearon para el juego, y sigue siendo muy satisfactorio hoy día. El ala delta en particular responde con una precisión asombrosa a los movimientos delicados y se siente la influencia de la velocidad del viento y las corrientes de aire. El control requiere movimientos lentos, suaves y microscópicos. Incluso los paseos más salvajes del juego (el girocóptero y, especialmente, el caprichoso cinturón cohete) se benefician de una mano firme y un latir apasionado. Es un mundo alejado de las pulsaciones rápidas que precisan los controles digitales para un resultado similar; sólo los aficionados a los simuladores de vuelo y carreras de PC bien equipados experimentaron un sistema de juego similar.

SIGUE SIENDO INSÓLITO ENCONTRAR UN JUEGO QUE TRANQUILICE, QUE OFREZCA CALMA Y MELODÍAS AMBIENTALES Y QUE NO TE PERSIGA O TE DISPARE

Junto a este acercamiento zen al control hay una perspectiva alegre y pacifista, del tipo que sólo Nintendo hace funcionar. Aunque el girocóptero dispara misiles, sólo debes dispararlos a las dianas; si no el juego no es más que una simple prueba de habilidades de vuelo. No muchos juegos se centraron tanto en la satisfacción pura y en el placer sensorial de controlar el movimiento y nada más; es como un juego de carreras con nada contra lo que competir. Los retos reflejan esta filosofía.

Algunas misiones de ala delta añaden un elemento más a la perfección de la actitud soleada y sin estrés de *Pilotwings 64:* la fotografía. Es una de las diversiones más proféticas del juego; los modos fotografía se han expandido de forma gradual e irrefrenable durante los últimos diez años, y ahora que la expresión "contenido generado por el usuario" es importante en las salas de reuniones de la industria y que las consolas conectadas a Internet permiten intercambiar fotos online, se espera que se propaguen más aún. Aunque *Pilotwings 64* usó la fotografía como mecánica jugable, se cuida de dejarte hacer y guardar fotos en cualquier momento, al entender que esto gustaría al espíritu libre de los jugadores y a su amor a observar su mundo desde lo alto.

La decisión de diseño más simple y más importante de *Pilotwings 64* es la siguiente: no importa cuál sea la prueba, nunca se te ponen limitaciones a la exploración del mundo. Puedes ignorar las metas, dejar que el tiempo sobrepase el límite y volar a donde quieras mientras el combustible y el viento te lleven. (En la agradable Little Status, una isla microscópica similar a Estados Unidos con Mario en el Monte Rushmore, hay hasta una estación para repostar que te permite seguir más allá). Por encima de algunos juegos extra entretenidos y simplones (cañón humano, paracaidismo y una especie de saltador propulsado) el juego recompensa tu progreso con el traje de hombre pájaro libre, sin esfuerzo e interminable, que se puede usar para explorar libre e interminablemente. No se ponen metas cuando no hay necesidad para ellas: la liberadora diversión de volar es más que suficiente.

Todo esto suena bastante idílico, y lo es. No quiere decir que no haya mucho que pensar, así como retos que hacen sudar las manos y que hay que superar en las pruebas de vuelo de *Pilotwings 64* (aunque seguro que lo harás mejor si te mantienes calmado y no sudas). Pero todo juego que pueda inducir un estado de relajación tan agradable es un tesoro poco habitual, tanto hoy día como en 1996. Sólo podemos esperar que Nintendo vea las ventajas de una puesta al día para Wii, al igual que todos nosotros.



El juego alcanza su máxima serenidad cuando dependes completa y únicamente del aire para llegar a tu destino

"Abierto y liberador. También diferente". Matthew Cassar

"Una experiencia bella, esotérica y desafiante". Charlie Amos

"Como *GTA* en el cielo, volar bajo puentes, a través de anillos, coger corrientes térmicas, lanzarte desde un cañón. Es el juego de vuelo definitivo... hasta la fecha". Jens Carrs



PLATAFORMA: N64 **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: PARADIGN **ANALIZADO:** E35

RIDGE RACERS 2

Ridge Racer es una de las series que saben lo que se hace a la hora de crear colecciones de grandes éxitos. No en vano es lo más cercano en el mundo de los videojuegos a esos inseparables CDs de tu colección de música que son como la banda sonora de tu vida. Metes el disco en la bandeja, esperas a que el láser encuentre su camino, eliges una pista favorita y te preparas para bailar.

Pero la vida ha sido dura con *Ridge Racers 2,* un juego que cogió una colección anterior para PSP y la remezcló con unas pocas pistas más por el mismo dinero. Sorpresa, sorpresa: los aficionados que querían algo más que un pack de expansión estaban poco menos que extasiados. Del creador de *Tekken 6, Ace Combat 6, Ridge Racer 7* y *Soul Calibur III* esperaban algo más de inteligencia a la hora de vender un viejo conocido.

Es triste que el mejor juego de una serie resulte ser el más difamado. Aquí está todo lo que cuenta en el universo *Ridge:* los menús pensados con precisión, las grandes melodías, Reiko Nagase y la forma de arte del arrinconamiento perpendicular. De hecho, el único añadido "miserable" de las mejores pistas de la serie, incluyendo muchas del valiente *Ridge Racer: Type 4,* es exactamente lo que este capítulo necesitaba. Cuando tienes uno de los pasados más prestigiosos de la historia de los videojuegos, ¿qué podría ser mejor que una máquina del tiempo bien elaborada?

Ridge Racers 2 es el lujo máximo para un solo jugador. Te invita a apagar la conexión WiFi, olvidarte de los desconocidos online contra los que se supone que quieres competir y disfrutar una ciudad construida a tu alrededor. Otra vez esos números, para tu asombro: 21 circuitos únicos (incluyendo variantes en sentido contrario), 62 coches de tres escuelas de conducción diferentes y 36 pistas de una biblioteca musical histórica. Todo en un mundo que parece no haber sido mancillado por manos humanas, como si los videojuegos se hubiesen juntado y creado ellos mismos un hogar.

Irónicamente, para un juego que se hizo famoso gracias a su cabina recreativa del tamaño de un coche, se ajusta casi a la perfección a la palma de la mano. Tanto que, de hecho, habrá para quien la PSP de Sony no sea tanto una consola como otro accesorio *Ridge* para poner en la caja con un JogCon. Un portal de bolsillo a Ridge City, con una manifestación gloriosa que hace que lo demás no importe, casi suenan como 200 € bien invertidos. (Al menos lo son si alguna vez tuviste *King Of The Monsters* para la Neo Geo).

TE INVITA A APAGAR LA CONEXIÓN WIFI, OLVIDARTE DE LOS DESCONOCIDOS CONTRA LOS QUE SE SUPONE QUE QUIERES JUGAR Y DISFRUTAR DE LA CIUDAD

El primer *Ridge Racer,* título de lanzamiento de PSP, no cumplió su papel de adaptarse a la plataforma, como otros suelen hacer. Por el contrario, demostró lo poco que tenía que hacer. Olvídate de la perfección arcade como camino para llegar al corazón de un jugador; fue la perfección de PS2 lo que vendió este juego. En efecto, se diferencia poco del cartucho de Mega Drive que reproduce casi perfectamente *Ghouls'n'Ghosts,* el disco de Dreamcast que convierte a *House Of The Dead II* en un éxito aún mayor y el disco de PlayStation que empieza aparentemente con una partida de Galaga. Te ofrece toda una generación de juegos más que una adaptación de recreativa.

Pero es una pena ese stick analógico. Desgraciadamente, no vivimos en un mundo perfecto en el que sólo exista el NeGcon, el maravilloso mando de Namco; girar una PSP 90 grados por la mitad no sería una buena idea. (Además, en términos de compatibilidad, ese periférico no tuvo más utilidad tras *Ridge Racer V,* juego sobrevalorado e infravalorado). De hecho, tal vez nunca veamos la experiencia *Ridge* definitiva, sobre todo con los televisores de HD que son tan alérgicos a los antiguos lanzamientos de la serie. Sus últimas entregas podrían tener ese gran aspecto visual, pero, ¿han salido demasiado tarde?

Después de 13 años, Ridge City empieza a quedarse a un lado poco a poco. La singularidad que la convirtió en un artefacto de diseño se desvanece con sus últimas pistas, y *Ridge Racers 2* fue el último título en "recibirlo" de verdad. ¿Por qué usa un avión como leitmotiv? Porque te vende una forma de turismo; unas vacaciones lejos de todos esos hombres de acción y las malvadas fuerzas del mercado.

En el fondo de tu mente, se ha puesto a volar y te ha abandonado por Seaside Route 765 a medida que los coches chirrían frenando por esa famosa curva cerrada, continuando hacia la línea del horizonte del distrito Rage con la que converge directamente al final, aterrizando en el aeropuerto donde los corredores atraviesan la pista ovalada a toda velocidad. Te ha traído un glorioso folleto junto con vistas locales, las llaves para tu primera tanda de coches y la frecuencia de Ridge FM, la emisora que te brinda cada vuelta récord.



***RR2* sirve tanto como gran introducción a la serie para los novatos como de tributo para los seguidores fieles**

"La mejor serie de conducción arcade, sin competencia".
Leon Chivers

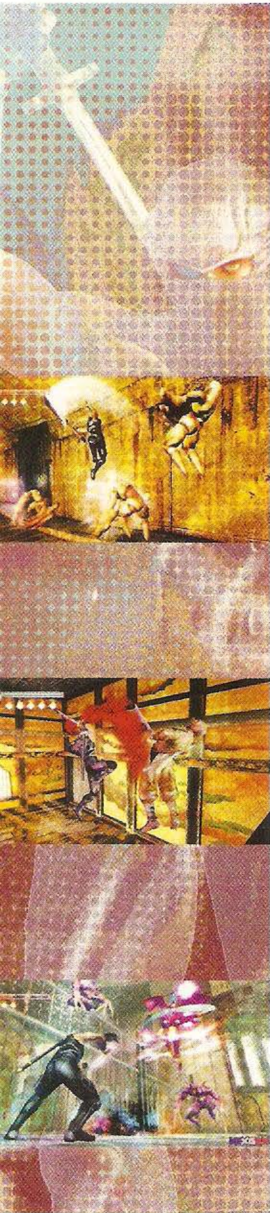
"Tiene toda la conducción legendaria de *Ridge* pero en formato portátil. Una delicia de la conducción arcade".
Tully



PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO
ESTUDIO: NAMCO

71

NINJA GAIDEN BLACK



Ninja Gaiden era demasiado difícil. Así que el Team Ninja, liderado por su excéntrico fundador Tomonobu Itagaki, lanzó una versión del director con un nivel de dificultad más fácil llamado *Ninja Gaiden Black*. Pero el inconveniente era uno de los útiles accesorios otorgados a los llamados "perros ninja" (un estatus que se concedía tras morir tres veces), incluyendo un humillante brazalete rosa.

El peculiar perfeccionismo de Itagaki se basa tanto en el insulto como en el esfuerzo. Pocos otros juegos pueden proclamar tener como virtudes la exclusividad, la intimidación y la condescendencia; pero aquí, por una vez, la actitud merecía la pena. La escasez de desarrollo profesional japonés para Xbox implicaba que pocos podían responder al desdén de Itagaki y pocos jugadores tenían la respuesta para lo que era, en su favor, un trabajo despiadado.

¿Por qué es tan difícil? Porque el sistema de combate es casi perfecto. Tras años desarrollando la saga *Dead Or Alive,* Itagaki y su equipo han dominado el arte de la lucha digital, y como su enfoque ha cambiado de un amplio plantel de 30 personajes a sólo uno (el ninja Ryu Hayabusa) la calidad se ha condensado en un tenso paquete de violencia rápida y ágil.

La estructura del juego es su característica menos atractiva. Sigue el mismo camino lineal que juegos como *Genji* y *Onimusha,* con sencillos puzzles de lógica basados en objetos, combates contra jefes finales y barreras que bloquean las puertas y que se desvanecen una vez has derrotado a suficientes enemigos. Pero cuando el combate tiene tanto movimiento, y debes, tocar cada esquina de una habitación antes de que un enemigo bese el suelo, no necesitas nada más.

Visualmente es atractivo, pero le falta ambientación. Cada escenario parece frío y sin vida; un fondo estático al que no le importa lo más mínimo la lograda acción que ocurre ante él. Durante su período como desarrolladora exclusiva de Xbox, el secreto de Team Ninja fue siempre su estética limpia y pulida, a menudo alumbrada con apenas un trazo de sombra.

Es la riqueza de movimientos de Ryu, así como los diversos métodos de ejecución, lo que consigue que siga siendo interesante. El sistema de combos, denso y complejo, cuenta con variaciones para casi todas las posiciones: saltando, subido a los hombros de un enemigo, corriendo por las paredes... casi demasiado para aprender, y te encontrarás rodeado de notas garabateadas. Sin embargo, se trata sólo de una simple prueba de tiempo de reacción: para ganar confianza en sus combates, todo lo que necesitas saber son el trío de bloquear, rodar y atacar.

ES UNA SIMPLE PRUEBA DE TIEMPO DE REACCIÓN: EN SUS COMBATES, TODO LO QUE NECESITAS SABER SON EL TRÍO DE BLOQUEAR, RODAR Y ATACAR

Habitualmente, cuando te acostumbras a derrotar a los enemigos normales, se te presentan retos cada vez más estrafalarios y difíciles. Enemigos en motos, con armadura, a caballo, envueltos en llamas, y mucho más. Es una prueba de resistencia que te obliga constantemente a ajustar tus tácticas. Sin un segundo de respiro.

Black no sólo hizo el juego más accesible a los novatos al reducir la monstruosa dificultad del original, sino que también lo hizo más complejo para el público experto. Ante todo, había un nuevo nivel de dificultad "maestro ninja", y además los desarrolladores eliminaron varias hazañas que no recibieron toda su atención en el primer juego. Por ejemplo, el ataque de la Golondrina Voladora de Ryu era increíblemente poderoso, pero en *Black* se redujo mucho su poder. Esto es una muestra de la atención al detalle del Team Ninja, así como de su vena sádica.

En su corazón, *Gaiden* es un beat'em up de vieja escuela, sólo que en vez de estar encerrado en una sola zona de combate eres libre para visitar varias, y la variedad de enemigos es mucho mayor. El potencial de combos sólo se amplia con la introducción de nuevas armas, de las cuales todas tienen una satisfactoria sensación de impacto y poder. Girar el bastón crea una barrera infranqueable ante ti que barre a los enemigos y casi puedes sentir el ruido sordo de los nunchacos. Pero con cada arma estás completamente a merced de tu tiempo de respuesta. Falla tu objetivo aunque sea por una fracción de segundo y se caerán tus defensas, dejándote expuesto.

Para destacar más el enfoque del juego en el combate, se añadió un modo misión. Así que si no te importaba el mal guión podías sumergirte en unos combates duros cual pesadilla que ponían a prueba las habilidades de Ryu con un nivel de detalle exagerado. Incluso la tasa de frames, un problema que afecta normalmente a los juegos del estilo, fue optimizada para mostrar las animaciones fluidas y dinámicas. Uno de los pocos alardes justificados de Itagaki, los 60 frames por segundo constantes, fueron básicos para el éxito de *Ninja Gaiden* como, según dirán algunos, su ausencia fue básica para el fracaso de *Dead Or Alive Xtreme 2.*

Es fácil entender por qué tanta gente se queda fría con *Ninja Gaiden*. El diseño de niveles parece un poco arcaico, es tan difícil como para ser impenetrable al principio y el guión es débil, pero le salva su combate. Recompensa la paciencia y la dedicación, es una inversión a largo plazo. Si crees que es demasiado para ti, mantente alejado.



Es necesario aprender el combate de esta iteración moderna como si fueses a ponerte con los combates uno contra uno de un juego de lucha. *Black* te da la oportunidad de suavizarlo todo, pagando un precio

"Un juego hardcore japonés, con gráficos que superan a *Onimusha*".
poz

"Una obra maestra del Team Ninja, ¡qué es lo que esperarías de un juego sobre un ninja!".
Paul Jennings

"Grandes animaciones y el sistema de combate más complejo de cualquier aventura arcade".
AK



PLATAFORMA: XBOX **DISTRIBUCIÓN:** TECMO
ESTUDIO: TEAM NINJA

KILLER 7



No es que *Killer7* levantase mucha expectación y luego decepcionase a los jugadores, pero muchos lo dejaron de lado antes de ver tan siquiera una fracción de lo que de verdad es. Su meticulosamente elaborado apartado visual (una paleta de colores oscuros y un cel-shading apenas elaborado), respaldado por el pedigrí perenne de Capcom, era suficiente para llamar la atención, y su prometedora y madura locura conseguía que se centrase completamente en él esa atención. Claro que, aunque su demencia podría ser suficiente para conseguir una excitación fetichista para aquellos a los que les gusta que sus juegos ofrezcan una sobredosis de idiosincrasia, también dejaba a otros balbuceando y alejándose, murmurando con el rabo entre las piernas.

La psicosis de *Killer7* es mareante e implacable: una austera y melancólica pantalla de título en la que se selecciona una opción del menú con una risa penetrante; pantallas de carga que presentan siluetas que explotan, lunas inquietantemente familiares que vibran y capas de píxeles borrosos y parpadeantes; consejos del tutorial y pistas de juego ofrecidos por una serie de fantasmas roncos (una cabeza cortada, un cojo colgado y cosas así); incluso para salvar hay que interactuar con un esquizofrénico dominante-sumiso cuyo traje de obediente sirvienta francesa oculta su papel secundario como abusador doméstico de Harman Smith, líder del escuadrón de asesinos de elite que componen el Killer7.

No es que exista el Killer7, estrictamente hablando. Cada uno de los siete es una personalidad conjurada por Harman, un hombre de 60 años vestido de predicador y atado a una silla de ruedas que tiene un rifle capaz de atravesar armaduras. Y el clan Smith (Garcian, Dan, KAEDE, Mask, Con, Coyote, Kevin) es un grupo variado y enigmático. Todo intento por entender esta familia de intelectualoides se cae por tierra por un telón de fondo de geopolítica y suicidios, una pared de efectos de sonido, una banda sonora emitida por una máquina de discos desde música techno deliberadamente cursi a otra de descarado terrorismo sonoro, y un guión rico en jerga, blasfemias e incongruencias.

Pero bajo la máscara de locura, *Killer7* es una galería de tiro sorprendentemente metódica y robusta, y tampoco es nada convencional su enfoque cuando se trata de sus partes mecánicas. La exploración tiene lugar on rails, y los personajes se mueven por pasillos determinados pulsando simplemente un botón para hacerles correr, con cruces y avisos que ofrecen pequeñas elecciones a lo largo del camino. Puede parecer un acabado impersonal, pero permite a la cámara presentar el mundo del juego con el efecto que quiera, a la par que los puzzles aparecen frente al jugador con precisión de poin&click. También ofrece una gran oportunidad para comerlo con los ojos, antes de parar y cambiar a los disparos en primera persona con batallas a lo pistola de luz al enfrentarse con las fuerzas terroristas de *Killer7:* The Heaven Smiles. Invisibles, los Smiles se revelan por sus risas trastornadas, debes escanearlos de cerca para obligar a aparecer a esos humanos mutados en bombas con patas. Independientemente de cómo sucumban los Smiles (si los llenas de tantas balas que su cuerpo se convierte en un surtidor de sangre, si los matas instantáneamente con un tiro crítico o si se autodestruyen cuando se acercan lo bastante a tu personaje), cada uno muere con sonoras carcajadas, convirtiendo el combate en un coro continuo de cacareos histéricos. Los múltiples tipos de Smile (desde bolas que ruedan y tintinean a los que cuelgan del techo o los torsos con una cuchilla por codo), cada uno de ellos con un punto débil propio lo que puede exigir un uso táctico del gatillo. Los enemigos finales son también bellezas sin sentido, como la lucha con un par de hombres de negocios zombificados en una sala de reuniones de una oficina. La parte superior de su calavera te dispara vísceras. La estrategia que debes seguir es disparar a uno al nudo de su corbata para que el otro le ayude a aflojarlo, exponiendo su cerebro vulnerable en el proceso.

SINIESTRO, PERO ETERNAMENTE JUGABLE, VISCERAL E IMPREDECIBLE, ES UNA EXPERIENCIA DE LA QUE SUS POCOS JUGADORES SACARÁN ALGO EN LIMPIO

Que un juego se mantenga fiel de manera obsesiva a sus propias reglas es tanto bueno como malo, y puede resultar demasiado grave y centrado en sí mismo para los que se esperaban que bajo la inquietante excentricidad hubiera una aventura normal. De hecho, tal vez la confiada producción de Capcom sea lo que demostró ser crucial para que el particular carnaval de *Killer7* fuese posible, y mantener su psique lo bastante unida para permitir que el juego seguro e intenso que se encuentra en su interior no se pierda en el acercamiento al firme terreno de Grasshopper. Siniestro, pero eternamente jugable, siempre visceral e impredecible, es una experiencia de la que sus pocos jugadores serán capaces de sacar algo en limpio, pero cuya existencia todavía le daría dolor de barriga a unos cuantos. Franco y mordaz, es la respuesta de los videojuegos (si te gustan estos paralelismos) a las películas psicotrópicas y ultraviolentas de Miike Takashi y que superará la prueba del tiempo mientras la gente pueda seguir soportando el jugarlo.



Pos juegos te ponen tan nervioso como *Killer7*. ¿Volveremos a ver algo asi, aunque sea de Grasshopper?

"Me pareció horrible durante la primera hora de juego. Ahora lo adoro por su estilo, historia y mecánica de juego. Eso es. Me resultan tan simples y puras que no puedo verlas funcionando de otro modo. Le doy puntos extra por hacer algo diferente":
Scott Palmer

"Combates contra jefes finales maravillosos y originales y la mejor historia jamás contada".
Jon Humphreys

"¿Postmodernismo en un videojuego? ¡Por favor! Excepto que *Killer7* consigue de algún modo sobrepasar las acusaciones de ser estilo sobre sustancia consiguiendo que su estilo sea una parte central de toda la experiencia. Cualquiera al que le gusten los juegos deberían jugar al menos una vez".
Chris Monkhouse



PLATAFORMA: GC, PS2 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM
ESTUDIO: GRASSHOPPER

BUST A MOVE

En 1994, años después de que *Tetris, Columns* y *Breakout* atrapasen por primera vez a una generación de jugadores de puzzle obsesivos y compulsivos, parecía impensable que un nuevo puzzle de eliminar líneas pudiese llegar a arrasar como un tornado en los salones recreativos. Los primeros 90 habían sido época de un sutil refinamiento del género, siendo este el único avance real que tenía lugar en su marketing cada vez más inteligente. La fuerte rama de títulos de Nintendo, tales como *Dr. Mario* en 1990 y *Yoshi's Cookie* en 1992, demostró los beneficios de añadir personajes conocidos a esos mundos más abstractos y otras empresas revisaban sus cátalogos en busca de caras apropiadas para liderar sus ideas.

Pero cuando Taito eligió poner a los relativamente desconocidos Bub y Bob, los dinosaurios gemelos cogidos de la vieja serie de plataformas de la empresa, *Bubble Bobble,* como los adorables héroes de su tardía incursión en el género, parecía que era poca cosa y que llegaba muy tarde. Visual y teóricamente, *Puzzle Bobble,* conocido como *Bust a Move* fuera de Japón, no se esfuerza mucho por destacar. El conjunto de bolas con forma de caramelo y colores chillones sobre pocos y apagados fondos enmarcan a un juego que, de no ser por su innegable distinción jugable, a primera vista parece hacer poco más que ser un corta y pega de las invenciones previas. Pero en realidad es este acercamiento de coger y mezclar ideas al diseño del juego y las diversas habilidades que se esperan del jugador (desde planificar estrategias a través del tiempo a la puntería) lo que explica su éxito.



La belleza (y lo que angustiaba) de *Bust a Move* era la precisión que hacía falta, lo que aumentaba la presión

En resumen, *Bust a Move* es maravillosamente directo, y necesita para jugar tan sólo el stick y un sencillo botón de disparo. En la parte inferior de la pantalla, Bub (verde) y Bob (azul) controlaban una pistola arpón que puede moverse de lado a lado en un arco de 180°. El objetivo del juego, de modo literal, es disparar pegadizas bolas de color a la parte superior de la pantalla, haciéndolas rebotar en las paredes laterales de ser necesario, hacia un racimo de otras bolas que cuelgan del techo. Al unir tres o más bolas del mismo color, desaparecen, llevándose con ellas todas las "colgantes" (bolas que se balancean en el aire al quedar descolgadas del fondo del racimo) para obtener puntuaciones elevadas.

EN RESUMEN, *BUST A MOVE* ES MARAVILLOSAMENTE DIRECTO, Y PARA JUGAR TAN SÓLO NECESITA EL STICK Y UN SENCILLO BOTÓN DE DISPARO

Mientras juegas contra el reloj, el techo de la zona de juego añade una presión considerable al descender poco a poco. Con cada bajada, la música, una de las más memorables de los recreativos, acelera con creciente ritmo. Si una bola llega al punto en el que cual Bub y Bob operan su cañón, el juego se congela, pierde su color y llega un final descorazonador.

En el primer nivel, una línea de puntos servía de guía e indica dónde apunta tu arpón, lo que reducía la dificultad de apuntar y hacía los tiros a la pared más asequibles. Pero a partir de ese momento estás solo y pronto adquieres un ritmo divertido pero apremiante de realizar pequeños movimientos con el joystick para conseguir el tiro perfecto, tomando una aguda y llena de esperanza bocanada de aire antes de pulsar el botón de disparo para consumar el elaborado plan.

Pegando bolas con inteligencia a la parte alta de la pantalla es posible conseguir grandes cadenas de puntos. El modo visceral en el que explotan las líneas es tan satisfactorio como reventar papel de burbujas. Todos los ciclos de causa y efecto en juego cuentan con su elocuente banda sonora, con algunos de los efectos más oportunos de los juegos recreativos. El agudo enfado al fallar un tiro crucial por unos pocos píxeles, lo que dejaba tu misil horriblemente colocado contra bolas del color erróneo, se acompañaba de un entristecedor giro de decepción musical. En cambio, los tiros excelentes se alababan sonoramente y, en una partida de dos jugadores, estos efectos sirven de referencia del progreso de tu oponente.

Puzzle Bobble es elegantemente directo en sus opciones de juego. El modo para un jugador presenta treinta niveles de puzzle, cada uno con una serie de patrones de bolas cuidadosamente preparados que hay que eliminar. Sólo hay otro modo: el exquisito enfrentamiento para dos jugadores. Aquí, en el estilo tradicional de *Tetris,* cada vez que un jugador explota más de tres bolas de una vez se manda el excedente a la zona de juego del otro jugador. Como es posible que el devenir de una batalla cambie con sólo un mal tiro, el modo multijugador de *Puzzle Bobble* se revela como uno de los mejores puzzles uno contra uno jamás realizados.

El éxito fue tal en los salones recreativos que trajo consigo nuevos capítulos en plataformas tan diversas como la Dreamcast de Sega la Neo Geo Pocket. Con cada entrega el juego se volvía más complejo y la jugabilidad menos refinada. Aún hoy, el primero, lanzado en el sistema recreativo MVS de SNK, permanece como algo milagrosamente bien calibrado. Su éxito parece ser de algún modo algo más que la suma de sus partes y rara vez un juego que está tan inspirado en títulos anteriores ha resultado tan fresco, tan atractivo y tan capaz de consumir el tiempo.

"Casi tan bueno como el *Tetris*".
Leigh McMahon

"No hay nada, nada, como superar una pantalla casi llena de bolas con algunas cuidadosamente colocadas como última esperanza. Especialmente cuando estás jugando contra un amigo que se ha estado riendo mientras te mandaba oleada tras oleada de las malditas bolas. ¿Quién se ríe ahora, eh?
Dave Shephard

"El primer juego que consiguió meter a mi novia en los videojuegos, tras el cual conseguí que jugase a *Tetris* y a muchos otros puzzles. Desgraciadamente, hace tiempo que se fue, la vaca loca, pero sigo teniendo este juego en mi colección y siempre va bien para sesiones nocturnas después de ir a tomar algo".
Oli Pursey



PLATAFORMA: RECREATIVA **DISTRIBUCIÓN:** TAITO
ESTUDIO: TAITO

74

THIEF: THE DARK PROJECT



A mediados de los 90 parecía que el PC había labrado dos caminos para los juegos en primera persona: uno era el de los RPG inspirados por *Dungeons & Dragons;* el otro era el de los shooter cargados de adrenalina. Pero *Thief: The Dark Project,* de Looking Glass tomó otra ruta: la de espiar, del silencio, de las sombras y de la infiltración. *Thief* era un poderoso concepto de un juego que formó una generación de videojuegos que le siguieron, e inventó mucho de lo que hoy día se llaman tácticas de infiltración en los videojuegos, proyectando su sombra sobre *Hitman, Splinter Cell, Oblivion* y tantos más. Looking Glass rebosaba ideas y muchos de los que trabajaron en el proyecto *Thief* (sobre todo Ken Levine, Doug Church y Eric Brosius) se ganaron reputaciones considerables en los años posteriores. Pero la idea de *Thief* viene de mucho antes de que el joven equipo forzase las aventuras de Garrett, nuestro increíblemente oscuro protagonista. De hecho, *The Dark Project* empezó siendo (según Church) un juego de "zombies comunistas", una idea que pronto desechó el departamento de marketing. Se convirtió entonces en un concepto llamado "Dark Camelot", que presentaba una leyenda artúrica invertida, en la que el Rey Arturo era el malo de la historia, Merlin un viajero del tiempo venido del futuro y el jugador el salvador de Camelot, el habitualmente desagradable Mordred, el Caballero Negro. Una vez más, la idea se vio transformada por las necesidades del equipo de marketing y, tras mucho darle vueltas, se convirtió finalmente en *Thief: The Dark Project.*

THIEF ERA UN CONCEPTO DE JUEGO QUE FORMÓ UNA GENERACIÓN DE VIDEOJUEGOS, E INVENTÓ LO QUE HOY DÍA SE LLAMAN TÁCTICAS DE INFILTRACIÓN



Visualmente, *Thief* no es tan complejo como los juegos líderes de la época, con personajes en 3D reenderezados con un estilo básico, pero lo compensa su fabulosa banda sonora, auténticamente siniestra y a menudo humorística

Pero ya no era precisamente artúrico: Garrett, el ladrón en cuestión, vivía en una ciudad medieval llena de elementos de tecnología anacrónica, lo cual convertía al juego en un ejemplo de un género bautizado como "fantasía steampunk" o, más recientemente, "clockpunk". El argumento de *Thief* era maduro y agresivo, y lanzaba a Garrett a una complicada historia de intrigas y discusiones bizantinas entre los habitantes poderosos de su misteriosa ciudad natal. Al tiempo que ofrecía un argumento consistente, Looking Glass también quería romper con las convenciones de los juegos en primera persona y hacer cosas nunca antes vistas. *Thief* tomó prestadas algunas ideas de *System Sock* y *Ultima Underworld,* pero era una creación única, basada en la iluminación y la idea de esconderse en las sombras.

Garrett sólo estaba seguro si permanecía quieto en las sombras y podía ocultarse casi por completo en un pequeño trozo de sombra. Apagar las luces (a menudo usando flechas con agua para apagar velas y linternas) y avanzar por los suelos con alfombra era esencial para evitar ser detectado, y las tradiciones del combate en primera persona se veían relegadas en favor de esconderse y escapar corriendo. Si te enfrentabas a enemigos difíciles, el mejor método era infiltrarse y golpearles en la nuca, antes de esconder el cuerpo.

Además de ser silencioso, Garrett también era tremendamente ágil, capaz de subir por cuerdas, asomarse por las esquinas y también trepar a plataformas y paredes bajas; acciones que no se veían en los juegos de la época. Estas habilidades se enfrentaban a complejos diseños de niveles, que a menudo estaban patrullados por astutos guardias y llenos de trampas y puzzles.

Lo más destacable de *Thief* es cómo consigue infundir la sensación de vulnerabilidad en el jugador. Garrett era débil: un simple espadachín con algo de suerte podría tumbarle, y los centinelas de pesadilla que patrullaban los últimos niveles eran casi demasiado terroríficos para contemplar el enfrentamiento. El jugador acababa confiando en los murmullos de sus enemigos para saber cuánto se habían puesto en alerta y exploraba los niveles con precaución, paso a paso, con un miedo y una paciencia que daban sus frutos. Había un sentimiento real de que Garrett no podía arriesgarse a ser descubierto, porque la muerte acechaba detrás de cada esquina; tras unos pocos encuentros el jugador sabía que no podía arriesgarse a ningún enfrentamiento cara a cara. Los objetivos de saqueo y de robo tendrían lograrse sin testigos y en la oscuridad. La dificultad del juego haría esos retos esotéricos mucho más exasperantes pidiéndole al jugador que evitase matar e incluso abriendo diferentes partes del nivel para que la ruta fuese mucho más peligrosa.

Thief: The Dark Project tuvo dos continuaciones y sigue siendo uno de los juegos de PC más comentados en ciertos círculos. Puede establecerse la importancia que tuvo por su influencia y la cantidad de juegos que se han beneficiado directamente de las lecciones impartidas por este juego singular y aterrador.

"No me di cuenta entonces, pero *Thief* era un campo de entrenamiento para lo que vendría después. Ni siquiera hoy hay algo que se compare a la sensación de estar al borde de la silla y aterrado que se te metía en el cuerpo. Una auténtica obra maestra".
ericanoid

"El único juego que me desesperó. A kilómetros bajo tierra, el OLOR de porquería y lugares abandonados, rodeado de criaturas malditas que nunca han visto la luz del sol... Menudo VIAJE".
Sam Barlow

"Estableció las reglas de los juegos de infiltración y mostró al mundo lo innovadora que era Looking Glass comparada con la mayoría de desarrolladoras de PC".
Richard Flynn



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EIDOS
ESTUDIO: LOOKING GLASS

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Por mucho que a todo el mundo le guste la constante guerra de Criterion contra las normas de la carretera, una parte de los muchos seguidores de *Burnout* se mantienen realmente fieles al segundo juego, *Point of Impact.* Fue entonces cuando *Burnout* no necesitaba sentarte para explicarte sus grandes ideas. Ninguna belleza del sur de California estaba allí para llevarte a través de los tutoriales mientras pulsabas botones con la esperanza de escapar de allí. El término "carreras de combate" apenas describía incluso a Twisted Metal y Vigilante 8. Y el nombre *Burnout* seguía indicando una ciencia, así como una marca.

LOS MULTIPLICADORES DE BURNOUT 2 TE LLEVAN A DIRIGIR ESOS REFLEJOS DE LOS VIDEOJUEGOS A LA CARRETERA, Y PREFERIBLEMENTE NO A LA PARED

El concepto de *Burnout* es simple en las autopistas y las carreteras en zigzag de Sunrise Valley y Cristal Summit Peal. Como los puntos Kudo de antes de *Gotham* en Metropolis Street Racer, los multiplicado*res de Burnout 2* te llevan a dirigir esos reflejos esenciales de los videojuegos a la carretera, y preferiblemente no a la pared. Los números que pueblan la pantalla son más que meros adornos redundantes, y te informan del tráfico que viene, el tiempo y la distancia mejor que en los juegos posteriores, en los cuales la posición, las marcas rivales y los bonus reclaman tu atención. Y luego está el emocionante x2. Y luego el emocionante x3. Quiere música que aumenta en sincronía con la velocidad, y choques que preferirías ver más que sufrir. Quiere atravesar la línea de meta y limpiar un hilillo de sangre que sale de su nariz.

El lanzamiento del *Burnout Legends* el año pasado (un peculiar devenir de los acontecimientos donde, por una vez, la serie tenía que mirar atrás en vez de hacia delante) es digno de contar. La idea de una antología de grandes éxitos sonaba rara inicialmente, y demostraron estar justificados los miedos sobre su carácter ecléctico. A diferencia de *Ridge Racer,* que podría haber inspirado a *Legends* con su anterior colección para PSP, hay sólo un capítulo en la historia de *Burnout* en el que las pistas son de verdad atemporales. Sin su propia versión de Ridge City, el núcleo de carreteras y señas de identidad de Namco, la creación de Criterion no necesita esa sensación de historia automática.

No es que el diseño de niveles de la desarrolladora haya empeorado desde *Burnout 2;* sus nuevas pistas son algunas de las más complejas y traviesas de cualquier juego de carreras. Pero de eso se trata. La actitud de *Burnout* se ha vuelto en los últimos años taimada, inteligente y, inevitablemente, menos encantadora. La introducción del Takedown ha tenido efectos tóxicos, cambiando las calles llenas del peligro de peatones pasivos por otros a los que les gusta contraatacar.

Incluso Burning Lap, el evento contrarreloj, que ahora parece una rama de olivo para los fans errantes, no puede domar a otros como Angel Valley (un molinillo de rocas y cercas) y Motor City (un corredor industrial blanqueado de vallas y puertas). En carreteras así, los enemigos casi no son necesarios. Al menos en *Burnout 2* sientes que correr contra el reloj es, como debería ser, una batalla contra ti mismo. Sí, los límites de tiempo son lo bastante estrictos como para parecer una pistola contra tu cabeza, pero lo que te mata es tu propia necesidad de velocidad.

El papel de EA en todo esto se ha exagerado, claro está, de forma espectacular. Criterion era un agente libre cuando determinó la nueva dirección de *Burnout,* cuando Acclaim evitaba aún su camino a la bancarrota, mientras la marca del juego seguía inexplicablemente al margen. Más bien la idea de quedarse a un lado una vez más fue lo que volvió loca a la serie, y dada la apatía del consumidor hacia *OutRun 2,* probablemente sea mejor que lo haya hecho. Mientras tanto, EA ha recibido las consecuentes quejas. La versión de Xbox 360 de *Revenge* trajo de vuelta el tema olvidado de *Burnout 2. Dominador* fue más allá recuperando su multiplicador; *Legends* tenía un flasback a su modo Pursuit. *Burnout Paradise,* que sale este invierno próximo, no suena para nada a carreras de combate.

Algunos ven esto como disculpas a los fans de Criterion que se quedaron atrás, pero en realidad no es necesario. *Burnout* ha visto muchos cambios, algunos fundamentales, otros irreversibles, pero todos polémicos, aunque todavía tiene que cometer un error. Cada uno de los juegos es su propio experimento exitoso, lo cual, dado su calendario como marca de EA, es asombroso. Sí, hay una parte de los aficionados que odian el Takedown, Aftertouch, Crashbreaker y Traffic Check, pero no olvidemos las partes que no odian. Si *Burnout 2* dejase este podio por otro de la serie, podrías apostar tu vida a que alguien estaría esperanzado.



En los *Burnout* se ve la influencia de Sega, pero pocos de sus juegos de carreras tienen colisiones tan espectaculares

"El primer juego que me hizo darme cuenta de verdad por primera vez esta generación que los juegos deberían ser, sobre todo, divertidos. La continuación llevó las cosas más allá, puliendo todo y mejorando el diseño de las pistas. ¡Ah!, y no introduce las pistas de EA de forma inadecuada, y tenías que ser bueno para ser bueno; a diferencia de las continuaciones donde la suerte parecer ser lo más importante".
Matt Hardcastle

"Si pones este juego en una cabina recreativa, atraería al dinero; así de bueno es".
Charles Harris

"El punto álgido de la serie en términos de jugabilidad, cuando todo parecía juntarse de forma tan dulce que casi te pudría los dientes. Un magnífico juego de carreras".
Dani Beauchamp



PLATAFORMA: PS2, GAMECUBE, XBOX
DISTRIBUCIÓN: ACCLAIM **ESTUDIO:** CRITERION GAMES

76 IKARUGA



Blanco y negro. Posiblemente, *Ikaruga* se mantiene como uno de los pocos juegos en los que describir cómo es su aspecto es explicar cómo se juega. Una continuación en todo menos el nombre al legendario shooter de Tresaure *Radiant Silvergun,* que tiene una premisa simple: todo lo que aparece en pantalla, es decir, enemigos, balas y tú, es o blanco o negro, y tu nave puede cambiar entre ambos pulsando un botón. Cuando eres negro, disparas negro, al cual los enemigos blancos son vulnerables, y absorbes negro. Cambia al blanco, y es al revés. Esta habilidad de cambiar la forma de las cosas es poco habitual en el generalmente inflexible mundo de los videojuegos: los enemigos pueden ser amigos a costa de pagar el precio de volver lo seguro peligroso; blanco y negro.

Pero describirlo así es quedarse corto. *Ikaruga* no es sólo blanco y negro. Es rosa y azul, escarlata e índigo. Nieblas de azul grisáceo y nubes al atardecer oscurecen los escenarios de tus batallas. Hay pocos juegos tan fáciles de reconocer a primera vista como la obra maestra de la limitación de Tresaure. Porque, ante todo, *Ikaruga* se basa en demostrar cuánto puedes hacer al limitarte a ti mismo. Donde *Radiant Silvergun* era exuberante y lioso (con sobredosis de colores, ideas y estilos visuales), *Ikaruga* es puro. La paleta, más que simplemente monocroma, está controlada con firmeza. El sistema de cadenas (grupos de tres, de cualquier color, en cualquier secuencia) es implacablemente sencillo. Cinco escenarios, todos intentando alcanzar la perfección. Y todo en unos escasos 18 megas. Lo bastante pequeño como para enviarlo por correo electrónico, es difícil pensar en un juego que sea tan espléndido, tan elaborado y tan completo a pesar de su escaso tamaño. En ningún lugar de *Ikaruga* no hay ni un solo píxel que no sea exactamente como quería que fuera su también escaso equipo de diseño (sólo cuatro personas, pequeño incluso dentro de lo normal en Tresaure). Es casi como si ya supiesen entonces que ésta sería la última alabanza a los shooter verticales.

Ikarua podría ser tranquilamente el último gran lanzamiento del género, llegando a salir en GameCube en Europa y en Estados Unidos mientras que títulos posteriores (*Espgaluda* y *Mushimesama,* por ejemplo) pueden haber llegado a salir de los salones recreativos, pero no de Japón. El shooter puro es un género agonizante desde dentro; los infiernos de balas, sin piedad y severos, de los enfrentamientos verticales perdieron el favor entre la gente mucho antes de que *Gradius V* y *R-Type Final* marcasen los altos estandartes del shooter horizontal, el cual está ahora en desuso. Todo lo que queda es el resurgir del shooter en campo fijo, cuyo pionero fue *Mutant Storm* pero que ahora encabeza *Geometry Wars;* juegos que dependen de las bases de la jugabilidad de determinación y de pulgares cargados. Porque, para su reputación de festivales de nervios, los shooters verticales siempre te han pedido paciencia, estrategia, temple y dominio. Las puntuaciones complejas y los sistemas de cadenas exigen un estudio cuidadoso; dejar pulsado el disparo es a menudo tan satisfactorio como pulsarlo varias veces. Los rápidos reflejos no te ayudarán tanto como la precisión; el instinto puro no te llevará tan lejos como un estudio paciente.

LOS RÁPIDOS REFLEJOS NO TE AYUDARÁN TANTO COMO LA PRECISIÓN. EL INSTINTO PURO NO TE LLEVARÁ TAN LEJOS COMO UN ESTUDIO PACIENTE

Significa que una de las razones por las que *Ikaruga* levanta tanto respeto es que les concede el mismo a sus jugadores. Los rankings que te ofrece, escalando lentamente desde las profundidades de una C a la elevada visión de una S++, te asegura que sólo se premiará la perfección. No es un juego que siga el camino de las modas actuales; no está interesado en una jugabilidad emergente, no quiere que te expreses a través de la personalización, o adaptar la experiencia para ajustarse a tus preferencias. *Ikaruga* es una dura prueba que te han impuesto cuatro hombres que nunca conocerás, pero cuyas intenciones entiendes perfectamente. El reto puede ser alto, pero el juego nunca desmoraliza. Nunca llegas a sentir que se ha hecho tan difícil porque sus diseñadores querían ganarte. En vez de eso, a través de las derrotas y de la lenta ascensión de C+ a B y a B++, tienes la sensación de que el reto es tan duro porque los diseñadores te respetan. Te creen a la altura de la tarea, y, por tanto, fallar en el juego es como fallarles a ellos así como fallarte a ti mismo.

La advertencia recurrente de *Ikaruga* de que se aproxima un jefe final es "No Refuge" (Sin Refugio) y es, tal vez, el mejor resumen del juego. Los gráficos sobrios y la refinada mecánica jugable no le dan a sus desarrolladores humo tras el que esconderse. La propia naturaleza del juego implica que los jugadores escudriñarán una y otra vez cada detalle. Esos jugadores no se escaparán fácilmente: es un juego que puede revelar lo bien que planificas, lo rápido que piensas, la precisión con que te mueves. Y uniéndolo todo se produce una química extraordinaria: el blanco se convierte en negro, la derrota en victoria, la frustración en dominio.



A pesar de ser obra de un equipo diminuto, *Ikaruga* es uno de los shooters más atractivos visualmente de la historia

"Glorioso".
SFT

"Un *shoot'em up* envuelto en un puzzle a su vez envuelto en unos de los mejores gráficos que ha realizado Tresaure nunca. Intenso y sorprendentemente pensativo".
Baron

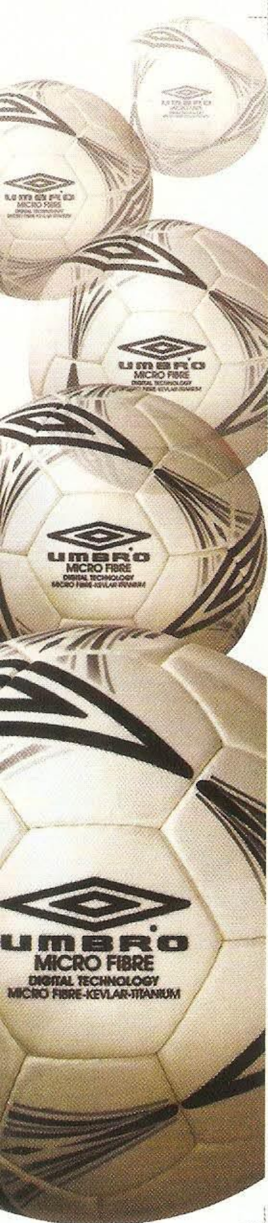
"Tiene una dura competencia, pero este es el mejor shooter de Dreamcast".
Rich Perry



PLATAFORMA: DC, GC **DISTRIBUCIÓN:** ESP
ESTUDIO: TRESAURE

77

FOOTBALL MANAGER 2007



No se puede escapar del hecho de que, más que cualquier otro título de éxito similar, la serie *Football Manager* es exigente de verdad con sus jugadores. Deben tener un profundo entendimiento de las tácticas del fútbol y el estado actual del deporte, ya que *Football Manager 2007* machaca a los aficionados ocasionales. Deben estar dispuestos a perdonar la falta de confianza hasta un punto casi no visto en los videojuegos, y la única información proviene de una pantalla de datos tras otra y unos partidos con un rudimentario sistema vertical. Deben estar dispuestos a realizar un gran sacrificio de tiempo, primero para acostumbrarse al funcionamiento del juego y luego para crear equipos capaces de luchar en busca de éxitos año tras año. A pesar de estos factores, o quizás gracias a por ellos, *Football Manager 2007* brilla como una de las experiencias que más te involucran a un nivel emocional.

Claro está, la plantilla tiene al menos un cuarto de siglo de edad, volviendo atrás al esfuerzo originario de Kevin Toms con el *Football Manager* original. En 1992 se plantaron las semillas de *Football Manager 2007*, cuando los compañeros de habitación Paul y Oliver Collyer crearon el primer *Championship Manager*. A medida que la serie avanzó por los años 90, su reputación de exactitud estadística y resultados realistas trajo consigo una merecida comunidad fiel y ventas en aumento, convirtiéndolo en un título clave para Eidos. Pero el título fue lo único que le quedó a Eidos cuando, en 2004, Sports Interactive se fue con su código a Sega. *Football Manager* renació.

LA REVELACIÓN LLEGA CUANDO VES QUE UN JUGADOR QUE HAS CONTRATADO MARCA LA DIFERENCIA, O CAMBIAS UN PARTIDO CON UN CAMBIO TÁCTICO



***2007* es el más pulido de la serie hasta hoy, y su mecánica es, con diferencia, su característica más importante**

Las mecánicas de *Football Manager 2007* son sencillas y aparentemente básicas. Cada jugador de un equipo tiene puntuaciones en una serie de atributos: físico, mental y técnico. Eliges a los jugadores seleccionados, la formación para jugar y las tácticas. Todo esto mediante las planas presentaciones de palabras y números que parecen una áspera versión de Windows.

Explora unos pocos menús y tablas más y aparecen una serie de opciones: regímenes de entrenamientos, ojeador, informes de los jugadores, interactuar con tu equipo técnico y la posibilidad de hablar con la prensa. Esta selección es, en principio, desconcertante, más por ver cómo afectan juntas al equipo que por lo que representa cada pantalla.

Más allá de tu club está el amplio mundo del fútbol, con la simulación de ligas, copas, equipos y jugadores de todo el mundo. Todo funciona sobre un reloj, con horas que aparecen en las noticias y en cosas como transferencias, contrataciones y despidos, informes de tus ojeadores, fisioterapeutas y entrenadores, así como la especulación y preguntas de la prensa.

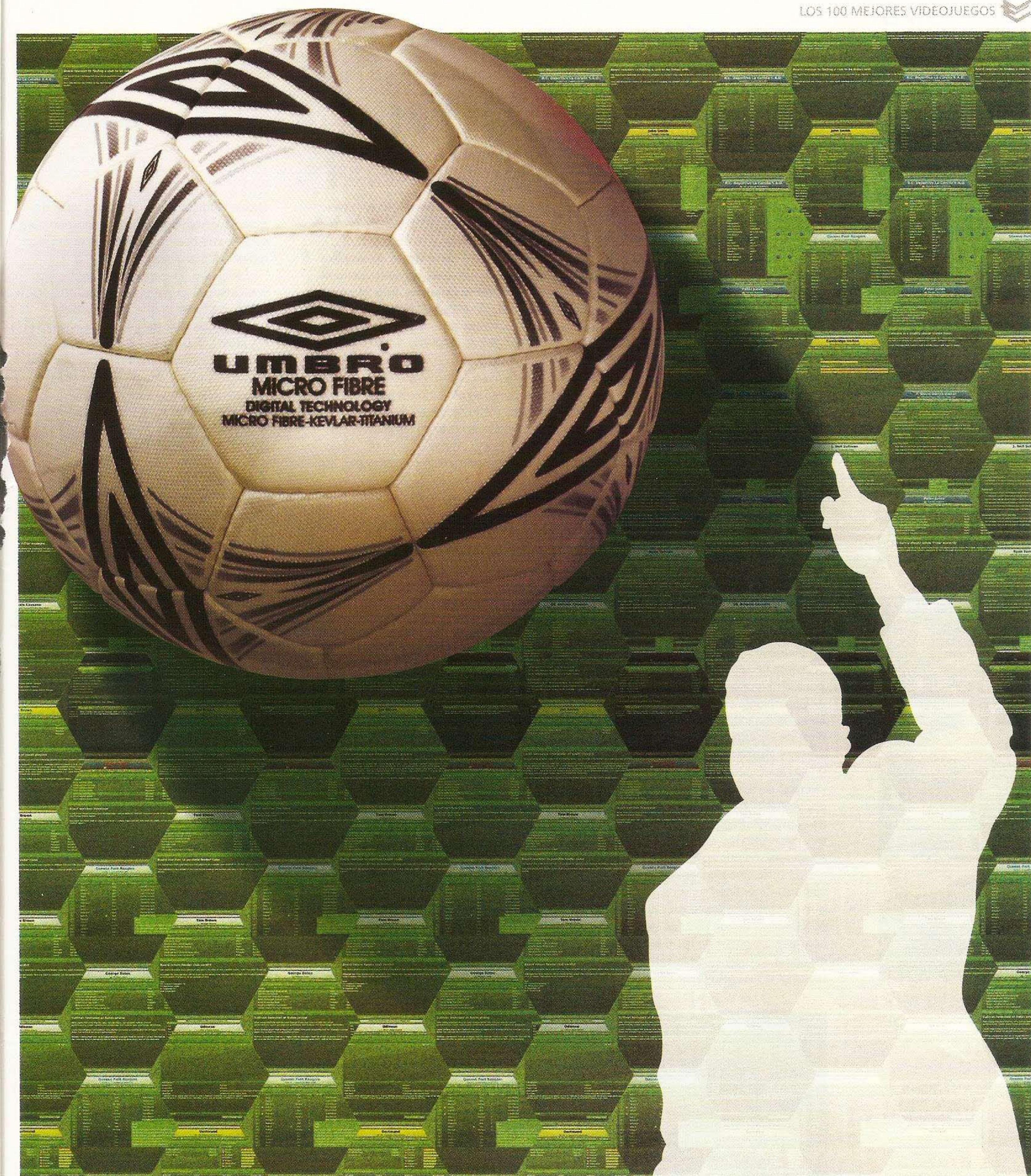
Fijándose en este exceso de estadísticas, esta confusión de lecciones, esta toma a tientas de decisiones, la sensación de tener poco bajo control en tu equipo o en sus resultados, *Football Manager 2007* se construye despacio. La revelación llega cuando ves cómo un jugador que has contratado marca la diferencia, o cambias el curso de un partido con un cambio táctico. Los partidos, lejos de ser un análisis de estilo, son fascinantes, captando con habilidad el ir y venir del propio deporte. Los laterales corren la banda, los hombres en punta pelean con los mediocentros, los centrocampistas cortan e inician el juego, los porteros te mantienen en el partido. Los partidos de *Football Manager 2007* ofrecen una manifestación más variada y realista del deporte que todos los demás juegos de fútbol juntos.

Junto a esta convincente expresión de todas las estadísticas y opciones se encuentra un bullicioso componente de IA para los entrenadores rivales, todos buscando lo mejor que pueden en la amplia y realista base de jugadores. Conjura un mundo en el que, partido a partido, temporada tras temporada, aparecen las historias. Victorias en el último minuto, fechas límite para el mercado de fichajes y derrotas agónicas son los momentos cumbre a corto plazo. Las historias a largo plazo son las más personales, a medida que le coges afecto a ciertos jugadores, de modo que hace falta tener un corazón de piedra para vender a un incondicional que ha pasado su momento de gloria o aceptar sin quejarte del retiro de uno de los pilares sobre los cuales construiste un equipo ganador de títulos; un hombre, ya no un puñado de números, que te ofreció tantos buenos momentos.

Esto es lo que resulta tan destacable de *Football Manager 2007*. A pesar de su simbiosis con el deporte real, es injusto marcarlo simplemente como el sueño de un aficionado al fútbol. Cómo el jugador llena los agujeros de su presentación funcional, y se imagina la historia que las estadísticas sólo sugieren, rompe con algo mucho más universal de los videojuegos. Su superficie aparentemente poco sofisticada está relacionada el pasado de los videojuegos, donde los gráficos eran meros símbolos y las aventuras eran palabras; sus placeres profundos y poder innegable son un recordatorio de que, no importa el nivel de sofisticación que tengan, los juegos siguen estimulando la imaginación más que sustituirla.

"*Football Manager*, la mejor hoja de cálculo jamás inventada. Y lo digo en el buen sentido".
Knight

"Tengo cinco horas de clase mañana. He previsto todas las formas de preparación y planificación a cambio de una noche con mi nuevo *Football Manager*. Dios mío, es un juego rompedor. Son las 2:30 de la mañana ahora y tengo que irme a la cama. Mañana voy a tener problemas".
Childintime



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SPORTS INTERACTIVE

78

DOOM 2: HELL ON EARTH

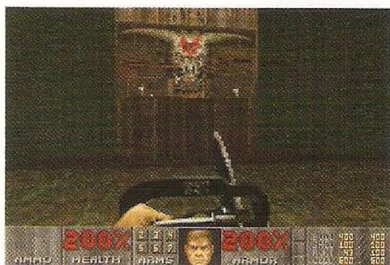


De todos los elementos que *Doom* estableció como básicos para los shooter modernos, nunca se imitaron muchas de sus características más divertidas. ¿Dónde estás, objeto potenciador Berserk?, ¿quién no echa de menos golpear a alguien tan fuerte que su carne se despegue en un viscoso prolapso externo?, ¿qué fue de las puertas secretas, y de engañar a los enemigos para que se peleen entre ellos? En realidad, el motivo por el cual *Doom* y su continuación siguen siendo parte crucial del vocabulario de los videojuegos no es por todas las imitaciones que inspiraron, sino por el grado en que han fallado esas imitaciones. Hasta la fecha, no hay nada que haya tenido sus mismas características.

ID SOFTWARE, LA LÍDER DEL MERCADO, ESTABA JUGANDO, HACIENDO LO QUE QUERÍA SIN DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y SIN PRODUCTORES NORMALES

En parte se debe a que *Doom* es producto de una epoca en la que los juegos, simplemente, eran más experimentales. Id Software no tenía competidoras directas porque ninguna otra empresa podría crear una tecnología como la suya, así que eran libres de jugar con el balance del juego, el nivel de los diseños y la extraña dirección artística. Ambientaron en parte *Doom 2* en la Tierra, pero parecían alejarse de sus intentos de realismo tras unos pocos niveles, y pronto estabas de vuelta a la llamativa locura que hizo que ya en un primer momento los escenarios de *Doom* fuesen tan dignos de recordar.

Id nunca sintió la necesidad de potenciar a sus enemigos comunes, un error que casi todos sus sucesores cometerían, y con *Doom 2* dio un paso en la dirección contraria. Al poner en tus manos la súper escopeta, la balanza de la carnicería estaba todavía más a tu favor. Sin duda, los demonios mayores eran fuertes, pero nunca dejabas de luchar contra pequeños zombies, diablillos y pinkies, y podías eliminar a media docena con un simple escopetazo. La súper escopeta permanecía, pero no su potencia. Esta vez tienes suerte si una escopeta puede matar a cualquier cosa con un solo disparo, cuánto menos un pequeño escuadrón.



La serie *Doom* se abrió camino con su ridículo armamento, con su motosierra dentro de una lista icónica

Había niveles como Barrels of Fun. Tú, en un pasillo enorme, un Mancubus en la otra punta y cien bidones explosivos alineados como fichas de dominó en medio. La reacción en cadena empezaba tan pronto como empezaba el nivel. Id no tenía Joneses con los que competir, así que dejó volar libremente a su imaginación, y se abandonó toda cordura.

No nos dimos cuenta entonces, pero era un momento único y excitante. La líder del mercado, la empresa que creaba lo que el marketing moderno denomina "juegos triple-A", estaba jugando, haciendo lo que quería sin dirección artística y sin productores en el sentido habitual. Precisamente por esto, el arte era suntuoso de un modo en el que no podía haberlo sido algo diseñado en comité. Brillantes demonios rosas, paredes verdes, chillonas llamas naranjas; diversión technicolor tras la paleta de 16 colores a la que estábamos acostumbrados. La tendencia desde entonces ha sido tan exigente en el diseño visual cara a temerarias aproximaciones de realismo que *Doom* sigue teniendo un aspecto vibrante y emocionante hoy día.

Su falta de conciencia propia le permitía centrarse sin vergüenza en el jugador, y ese fue otro gen valioso que sus descendientes no consiguieron heredar. Muchos invierten esfuerzos enormes para convencer al jugador de que no es el agente de cambio en sus mundos, acaban fallando pese a todo y como resultado le lanzan a unos predicados menos divertidos. *Doom* no tenía esas pretensiones. Sabías que en el instante en el que cogieses la ansiada tarjeta azul las puertas se abrirían, las luces se apagarían y saldrían monstruos de armarios inexplicables hasta que no pudieses más. Y no podías esperar; te sentías como Indiana Jones con un rifle de plasma. *Doom 3* intentó imitar esa maravillosa locura lo mejor que pudo, pero tenía un aspecto demasiado serio y monótono para conseguirlo con una sonrisa tal como sí lo hicieron sus antecesores.

Escopetas, lanzacohetes, tarjetas y deathmatch no son pequeñas contribuciones a una fórmula que no ha podido prescindir de ellas desde entonces. Pero el legado de *Doom* es lo que queda: una carnicería valiente, colorida y satisfactoria. Ahora, el único lugar en el que sigue viviendo un liberador sentimiento de experimentación pura es en *Doom RPG*, el juego para móviles diseñado y programado por John Carmack en solitario. Lo creó para expresar su intención de volver a una época en la que un juego pudiese desarrollarse sin necesidad de ser una poderosa corporación, cuando un juego podía ser lugar para la imaginación y la diversión. Ya no los hacen así.

"Creía que simplemente era más *Doom*, pero se benefició de la progresión lineal y fue la primera vez que sólo el sonido me asustaba. ¡Luego, mi mejor amigo se trajo su PC!".
Tim

"¡Uno de los pocos juegos de PC de la época que sigue jugándose hoy en casa, aunque no creo que los niños estén preparados para él!".
Carl McKevitt

"Las mejores armas en un juego, está claro".
Jer Cresswell

"¿Dónde estaríamos hoy sin la serie *Doom*? Sí, tendríamos juegos en primera persona, pero puedes apostar a que no serían tan viscerales sin la contribución al género de id".
Richard Webb



PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** GT INTERACTIVE
ESTUDIO: ID SOFTWARE

79

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



No son sólo los chistes. No puede ser, porque 17 años después de su lanzamiento las demás cualidades de *The Secret of Monkey Island* han envejecido increíblemente bien. Su arte es aún evocador, su música es tan odiosamente pegadiza como siempre, e Isla Melee, con sus campamentos, bosques oscuros, ciudades destartaladas y circos de medianoche, sigue siendo un mundo de juego vivo, con una vista tras cada esquina, y un laberinto de cavernas escondido bajo cada tocón de árbol (aunque tendrás que insertar el disco 23 para explorarlos).

Pero, para ser sinceros, los chistes son los que lo han logrado. Desde el vigía ciego que escanea el horizonte temeroso en busca de signos de peligro hasta el revivir de los últimos y explosivos momentos del Pirata Zombie LeChuck, la aventura de Guybrush Threepwood en pos de convertirse en un increíble pirata es miembro fundadora de un deprimente club VIP: juegos que pueden hacerte reír a carcajadas, y que pretendían hacerlo.

MONKEY ISLAND SE TOMA EN SERIO EL SER GRACIOSO, LOGRANDO QUE SUS CHISTES TRABAJEN DENTRO DE LOS ENGRANAJES DEL PROPIO JUEGO

Si eso suena a débil alabanza, tienes que entender cuán importante es el humor integral para la experiencia. Está lejos de ser una capa de barniz de bromas que se aplica sobre unos cuantos puzzles aleatorios; es comedia en su propia definición, un poderoso artefacto que junta los fragmentos del juego y los mantiene unidos. En resumen, *Monkey Island* se toma en serio el ser gracioso, logrando que sus chistes trabajen dentro de los engranajes y tuercas del propio juego.

Tenía que ser gracioso. Los juegos de aventura siempre han sido un poco un truco de manos, prometiendo un mundo de libertad que nunca puede llegar a materializarse. Olvídate de *Time Crisis,* estos son las atracciones del parque del mundo de los videojuegos: giros muy controlados en situaciones ya escritas, donde las únicas paradas no programadas suceden cuando te atascas en un puzzle y todo se para. Sobre el papel, sus placeres parecen carentes de diversión: estás frente a una puerta cerrada, no puedes tirarla abajo o buscar una llave a menos que el diseñador te haya ofrecido una opción de patada, o escondido una llave en algún lugar cercano para que la encuentres. Como destacó Ron Gilbert, creador de Monkey Island, fue esta imposición de reglas arbitrarias, necesaria para controlar al jugador, la que a menudo penetraban en el bello diorama para revelar los viejos engranajes que funcionan detrás.



Con una paleta limitada y unos frames exquisitos, los gráficos de juego de aventura llegaron a su punto máximo

Su respuesta a esto fue emplear la comedia para suavizar el dolor, reconocer la consistencia interna del propio material del género, y hacerla inolvidable. Por eso muchos de los chistes del juego son a su costa. Desde los objetos sospechosamente útiles que Guybrush Threepwood lleva consigo hasta el que pueda aguantar la respiración bajo el agua "durante diez minutos", con *Monkey Island* muchas de las risas vienen de los guiños al público mientras digiere otra limitación más.

Pero el sentido del absurdo de *Monkey Island* también funciona a un nivel más profundo, manteniendo unido todo, desde los propios puzzles hasta la manera en la que se desvela el argumento. Los chistes permiten que el tono del juego sea consistente, creando un marco para los puzzles que logra un equilibrio entre la lógica y la sorpresa. Por una vez, los retos que se ofrecen no obedecen a las caprichosas reglas de quien quiera que los haya creado, y usan el enrevesado idioma de los propios chistes; un idioma útil que prácticamente cualquiera puede usar. Por eso sabes instintivamente que para alcanzar la cabeza de la gigante escultura del mono debes usar el bastoncillo gigante y que la cacerola será una protección más que adecuada para un viaje en cañón.

Pero LucasFilm ya hizo juegos graciosos antes, ¿verdad? No faltaban risitas en *Maniac Mansión*; y *Zack McKracken And The Alien Mindbenders* era ideal para echarse unas risas. Lo que convirtió a *Monkey Island* en una gran novedad fue el diálogo, un sistema dinámico y revolucionario que convertía cada escena de vídeo en una atractiva pieza interactiva. Las opciones de diálogo en *Monkey Island* ofrecen un equilibrio casi perfecto de concisión y superficialidad, en el que toda opción pide a gritos que la explores, y permaneces atento durante las consiguientes conversaciones en vez de pasarlas rápido.

Un juego que incluye a zombies, piratas y monos no debería irse muy lejos para encontrar la grandeza, pero *The Secret of Monkey Island* no es sólo un clásico, sino un juego que mira a un camino que casi nunca se toma, donde las bromas sustituyen a las armas y los enemigos se derrotan con chistes personales y un gran vocabulario. Por eso se ha convertido en uno de los títulos favoritos, alcanzando con el tiempo un lugar vital en la cultura de los videojuegos como trampolín para las discusiones sobre el "mejor momento". Además, ¿cuántos juegos de aventura puedes volver a jugar más casi 20 años después de su creación?, ¿y cuántos pueden ofrecerte no sólo placer durante unas horas, sino la sensación de introducirte en la personalidad que los creó?

"¿Por qué no puede haber más juegos como éste? ¿Por qué todos los demás son tan serios? ¿Por qué casi ha muerto el género del point&clic? ¿Por qué, incluso sabiéndome todos los chistes, sigo creyendo que *Monkey Island* es el juego más divertido de todos los tiempos? ¿Por qué está ese hombre en mi jardín?
GH

"Siempre se ha alabado a *Monkey Island* por su humor, pero la gente se olvida lo bien que lucía cuando se lanzó hace tanto tiempo, y también que no necesitas millones de polígonos para crear un mundo que gotea ambientación y caracterización. Una verdadera leyenda de los juegos de aventura".
Rob100

"El juego más divertido de la historia".
Edgard Jones

Shivers me timbers just looking at it.

PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** LUCASFILM GAMES
ESTUDIO: LUCASFILM GAMES

VIRTUA TENNIS 3

Los últimos cinco años han sido testigos de cómo las desarrolladoras de juegos deportivos se han ido obsesionando cada vez más con el realismo. A pesar de que la entrega anual de *FIFA* supera en ventas a su rival más próximo, *Pro Evolution Soccer*, cada año, la absorbelicencias EA habla abiertamente de imitar el realismo de su rival. Resulta, por tanto, irónico que *Virtua Tennis 3* (un título deportivo que muestra su lado arcade cada vez que puede, y cuyos jugadores bucean por la tienda y los minijuegos de forma casi obsesiva) se sitúe actualmente como la mejor gran oferta deportiva de la nueva generación de consolas.

Simplificando el deporte hasta su forma más básica, *Virtua* evita toda noción de realidad. Su sistema de control roza la crudeza: utilizas los tres botones principales para hacer globos, golpes de efecto o cortados, y el stick analógico izquierdo para mover al jugador y determinar la dirección del tiro. Eso es todo. Nada de usar los gatillos para añadir efectos extra a la bola como en el antiguo favorito de Super Nintendo, *Super Tennis*. Y tampoco se da opción al jugador de decidir cuándo quiere realizar un mate, una bolea o un drive. La inteligencia artificial toma esas decisiones por ti según el contexto, dependiendo de la posición de tu personaje.

Pero esta sencillez en realidad aumenta el encanto de *Virtua Tennis 3*. Pídele a alguien que nunca jugó a un título de fútbol que lo haga a *PES* y le llevará meses aprender cada uno de los matices, cada posibilidad táctica, cada compleja habilidad. Pon a alguien que no sepa ni quién es Ferrero frente a *Virtua Tennis* y marcará aces y colará puntos en cuestión de minutos. Como en títulos tan variados como *Sonic The Hedgehog, Guitar Hero* y *God of War,* la clave es su acercamiento "fácil de empezar, difícil de perfeccionar". Como en esos títulos, su uso maestro de este método le hace ganarse un lugar entre los escalones más altos de esta lista.

Pero no es este el único factor por el que merece que lo alaben. Visualmente es tan bueno como lo mejor que se ha visto en PS3 o 360 hasta la fecha: desde el gesto de victoria de Nadal a los grititos puntuales de Maria Sharapova o el fascinante ombligo de Lindsay Davenport, jugadores que son tan reales que da miedo, al igual que las masas que llenan las numerosas pistas del juego repartidas por todo el mundo.

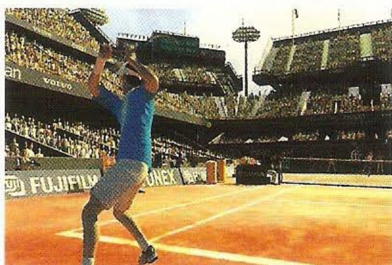
DESDE EL GESTO DE VICTORIA DE NADAL A LOS GRITITOS PUNTUALES DE MARIA SHARAPOVA, LOS JUGADORES SON TAN REALES QUE DA MIEDO

Los minijuegos, que se han convertido en una tradición de *Virtua Tennis,* cimentan su noble duración. Se encuentran dentro del gran modo carrera del juego, en el que conviertes a un pobre novato en un clon de John McEnroe completando entrenamientos y ganando torneos, y son parte integral de la experiencia de *Virtua Tennis* porque son los entrenamientos que tienes que completar para que tu personaje llegue a las series mundiales.

Algunos son los favoritos del pasado de *Virtua Tenis,* como Tirando Bolos. Empleando el mismo sistema de puntuación que las partidas de diez bolos, sirves hacia ellos, que están en la otra mitad de la pista, intentando conseguir semiplenos y plenos y mejorar los atributos de servicio de tu personaje en el proceso. Otros son ideas completamente nuevas. Hora de Comer te hace proteger trozos de carne gigantes de las mandíbulas de un hambriento grupo de caimanes. Cada reptil está unido a un panel giratorio a través de una cadena; golpeando los paneles con las pelotas consigues que el caimán correspondiente retroceda unos cuantos metros, manteniendo la carne intacta unos valiosos segundos más. Casi igual de surrealista, Avalancha te permite mejorar los atributos de movimiento de tu personaje recogiendo fruta mientras evitas las gigantescas pelotas de tenis que caen rodando por una cinta transportadora.

Siete de los minijuegos de *Virtua Tennis* están disponibles también para multijugador, y es un hecho que no se puede menospreciar. En títulos anteriores, había poco que hacer una vez que tu personaje llegaba a ser el número uno en el modo carrera. El multijugador era divertido, pero al ser los partidos sólo a un set, daba la sensación de que estaba limitado. Los partidos de *Virtua Tennis 3* son ahora de tres y cinco sets, en una de sus pocas concesiones a la realidad, y al incluirse esos alocados minijuegos, constituye una excelente opción para el juego en grupo.

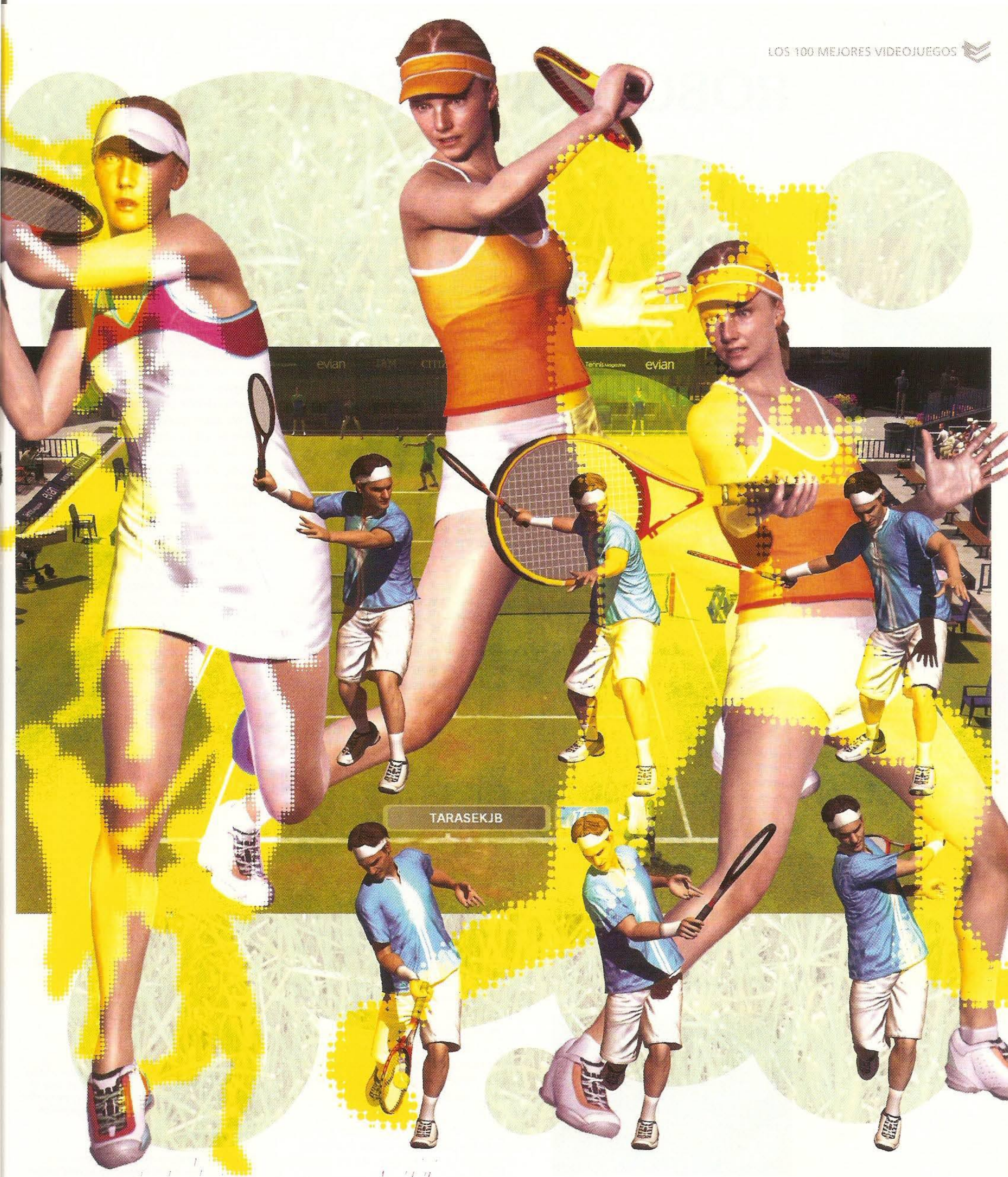
¿La mayor sorpresa con *Virtua Tennis 3* y sus predecesores? Que nadie ha conseguido ni tan siquiera acercarse a emularlo. Los títulos de *Sony Smash Court Tennis* en PS2 eran unos excelentes simuladores de tenis, pero la sensación de exigente que desprende lo hace inaccesible para quien busque un juego fácil de aprender. Mientras esto siga así, *Virtua Tennis 3* seguirá reinando como la respuesta jugable a Roger Federer: lo conquista todo a la vez que se mueve con brillantez y majestuosa gracia. Esos juegos deportivos que buscan sin fin una cosa llamada realidad podrían aprender mucho de la diversión de este ejemplo con base arcade.



Todavía están lejos de ser fotorrealistas, pero las estrellas del deporte de *VT3* están entre las mejores de su campo

"¿Jugar contra Tim Henman para convertirse en el número uno del mundo?, ¿simulador de qué, decías? Dejando la realidad a un lado, es el mejor *VT* hasta la fecha".
Growl

"Puedes sentir el legado arcade en los juegos deportivos de Sega, pero en un deporte como el tenis eso no es malo. Los minijuegos te llevan de nuevo a *Crazy Taxi* y ofrecen retos sin fin. Realmente pulido".
Robert Isaacs



PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (SUMO)

81

ROBOTRON 2084

Hay algo fundamentalmente intimidante en *Robotron*. Tiene un poco de temática común con la edad de oro de Eugene Jarvis; *Defender* y *Stargate* pueden asustar al jugador medio con las brillantes combinaciones de un montón de controles que necesitabas dominar y una mecánica que implicaba algo más que disparar a cosas. ¿En qué estaba pensando? Luego, Larry DeMar y él llegaron con *Robotron,* que al menos no te asustaba con una montaña de botones digna de una mesa de mezclas, pero que no obstante requería mucha paciencia llegar a controlarlo. Es una máquina oscura y pesada que no puedes evitar dudar si se lo está tomando con calma antes de decidir acabar contigo con un único e inesperado golpe.

Tus sospechas, por supuesto, son correctas. Es un juego tremendamente difícil que finta tus instintos arcade con su par de joysticks; uno para moverse y el otro para disparar. Tienes a tu disposición ocho direcciones de fuego y las necesitarás todas, a menudo en apenas un segundo. Es una idea brillante y aún así hay algo inherente y poco intuitivo, algo, sí, que te intimida. Los juegos asignan tradicionalmente la compleja tarea de movimiento a la mano izquierda, y la tarea más directa de disparar a la mano derecha. En *Robotron* la mano derecha acaba realizando una tarea tan compleja como la de la izquierda y eso es algo difícil de asimilar a la primera. Pregúntale a un neurólogo y probablemente te diga que tiene que ver con el modo en que los hemisferios izquierdo y derecho del cerebro se comunican entre sí, quizás con la frase "imposición de dominio no cruzado" para un buen entendimiento. En otras palabras, estás liando a tu cerebro, tío. Exige un grado de reprogramación sináptica antes de tener una posibilidad de sobrevivir durante más de un par de minutos, y refuerza esa exigencia con la vieja técnica de premiarte por hacerlo bien: puntos y progresión si tienes éxito, repetidas muertes eléctricas si no lo tienes. Duro, pero justo.

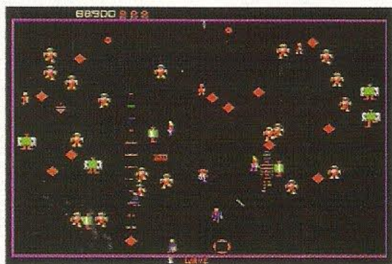
Sin embargo, la recompensa de subir por la curva de dificultad casi vertical de *Robotron* hace que merezca la pena el esfuerzo. Acepta y asimila la dominancia no cruzada y descubrirás que *Robotron,* al igual que Pai Mei en *Kill Bill: Volumen 2,* es un maestro duro e inflexible. Si aprendes bien sus lecciones, te convertirás en un guerrero extraordinario, y estarás impávido ante el espectáculo de los 60 enemigos que pueblan la demasiado pequeña zona de juego al principio del nivel nueve. En vez de asustarte, te abres camino hasta la esquina de la pantalla y empiezas a limpiar el área, y te empleas a fodo para eliminar a tantos Sphereoids como puedas antes de que liberen su cargamento de letales Enforcers, y usas los instintos homicidas de los grunts contra ellos, rodeando y convirtiéndolos en una gran pandilla de patos, listos para ser desplumados. Elimina a casi todos, recoge cualquier miembro rezagado de la siempre desgraciada última familia humana, acaba con los últimos grunts y todo irá bien.

TRAS LOS FÁCILES NIVELES DE INTRODUCCIÓN, CADA NIVEL DE ROBOTRON ES CAPAZ DE QUITARLE UNA VIDA O DOS INCLUSO AL JUGADOR MÁS EXPERTO

Ni en tus sueños. Tras los fáciles niveles de introducción, todos y cada uno de los niveles de *Robotron* son capaces de quitarle una vida o dos hasta al jugador más experto; incluso los hardcore pueden tener un lapsus de concentración que les lleva a dar un paso en falso definitivo de chocar contra un Hulk. Su aleatoriedad supone una gran parte de su encanto; no es un juego en el que puedas aprenderte las rutinas y nunca va a ser un paseo por el parque. Pero, mientras estás en la zona, superado en número y armas y aún así consigues sobrevivir por los pelos, ofrece momentos de pura alegría. Antes de devolverte con dureza de vuelta a la tierra.

También es, en el mejor de los casos, una increíble experiencia de juego físico, lo cual explica en cierto modo por qué ha sido siempre un clásico de culto. Incluso hoy día, que estamos acostumbrados a tener mandos adornados con sticks gemelos y que tenemos a *Robotron* en Xbox Live Arcade por unos muy razonables 400 Microsoft Points, no se le echan las masas encima. Tiene un aspecto que sólo una madre podría querer y no hay que olvidar que tiene peor aspecto con los gráficos mejorados activados. También está el pequeño detalle de que sus controles en ocho direcciones no quedan demasiado bien en sticks analógicos.

Sin embargo, en realidad no es un juego adecuado para disfrutar relajadamente en un sofá. *Robotron* se disfruta mejor en una máquina recreativa con un par de joysticks preparados, con la cara bien pegada a la pantalla para no perderse nada, con los dientes apretados mientras peleas con los joysticks y te arriesgas a que la máquina se caiga y morir aplastado. Si no sudas, no estás jugando bien a *Robotron.* Una verdadera partida debería dejarte excitado, exhausto y empapado. Y luego dicen que jugar es un pasatiempo sedentario…

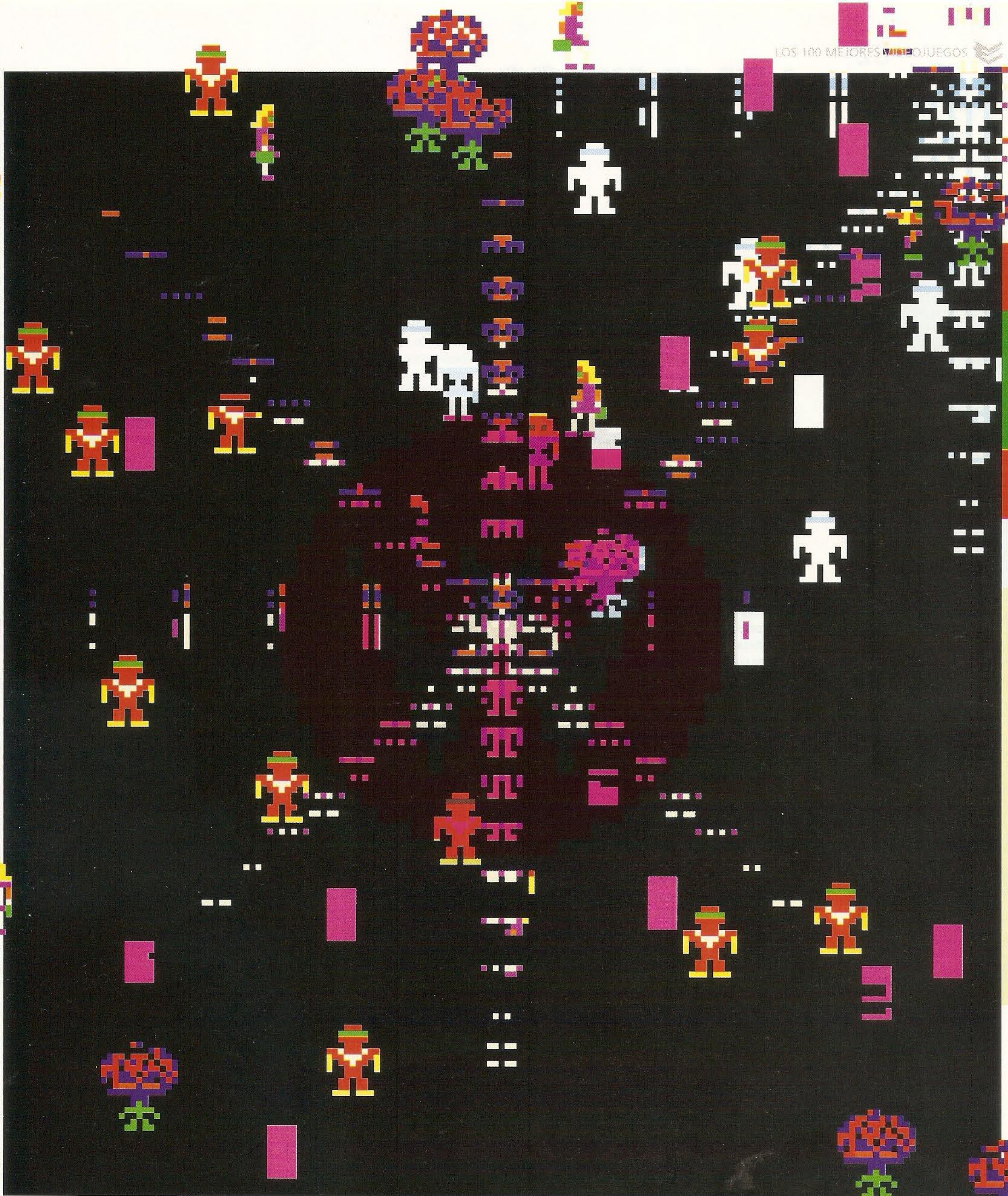


No es sólo cuestión de derrotar a una marea invasora: hay que reunir a los civiles antes de que sean eliminados

"Un shooter creador".
Rog

"Una increíble banda sonora (si puedes encontrar uno de esos arcade oscuros en los que el sonido estaba bien), gráficos simples pero efectivos y la jugabilidad arcade más intensa de todos los tiempos".
Alan Barnard

"¡Una obra maestra de Eugene Jarvis de la época anterior a que empezase a crear juegos arcade sobre disparar a animales!"
R Brackenbury



PLATAFORMA: RECREATIVA **FABRICANTE:** WILLIAMS
ESTUDIO: WILLIAMS

82 LEMMINGS

Pocos juegos en esta colección tienen un legado comparable al de *Lemmings,* es un título que ha aparecido de un modo u otro en casi 30 consolas y sistemas operativos desde su creación en 1991. Y no paran de salir: Sony, actual distribuidora de la franquicia, lanzó versiones para PSP y PS2 el año pasado, y la de PS2 usaba la cámara EyeToy de la consola. Team 17, en una ocasión rival de la desarrolladora original, DMA Design, ha tomado ahora las riendas y está creando otro *Lemmings* para PS3.

Es obvio que el atractivo del juego perdura, pero los sucesivos títulos no han añadido nada nuevo a los vertiginosos y divertidos puzzles del original. Había muchas cosas buenas en el primer juego, y la delicadeza de su diseño sólo ha quedado patente cuando se han visto los poco interesantes intentos de seguir con la franquicia. Puedes asignar ocho habilidades diferentes a los lemmings individuales que tienes a tu cargo, para ayudarles a superar los obstáculos y permitirte guiar al grupo a la salvación: excavando obstáculos, escalando superficies verticales, bloqueando el camino de otros lemmings, etc. Cada nivel te limita la cuota de habilidades a emplear, y debes rentabilizarlas y pensar con mucho cuidado la secuencia en que vas a desarrollar esas habilidades para abrir el camino a la salvación.

Quizás sea el número correcto de conceptos con los que jugar. Que la complejidad de los puzzles se limite a combinaciones de unos pocos elementos quiere decir que sabes que el escenario es posible, aunque la dificultad sea terrible. Es evidente que es la clave para disfrutar un juego basado en puzzles, un género que puede basarse fácilmente en bombardear al jugador con opciones que aumentan la dificultad exponencialmente en lugar de usar un diseño de juego cuidadoso que permita comprender más acertijos bizantinos dentro de un estricto grupo de parámetros.

Los últimos juegos que han salido tampoco han logrado captar el estilo artístico del original, y sienten la necesidad e mostrar al juego en movimiento más allá de las limitaciones técnicas que suponían los encantadores píxeles del original, realizando finalmente el tristemente anunciado salto a las 3D. Los niveles, que llegaban a 120 en la versión de Amiga, iban desde los increíblemente minimalistas a los más vistosos; incluían cavernas, guaridas infernales y ruinas antiguas. Los jugadores recordarán haberse quedado asombrados por The Art Gallery, un nivel que mostraba exactamente lo que podía hacerse en la época con las luces y las sombras realistas usando el poder de Deluxe Saint, el software cuyo diseño fue adoptado por la propia editora de *Lemmings.*

Gran parte de la satisfacción que provoca *Lemmings* se define por su acercamiento visual, y la forma en la que el equipo superó las restricciones de la tecnología de la época en la estética del juego. De hecho todo el diseño conceptual fue el resultado de su estilo artístico más que al revés: la idea del juego empezó como una discusión entre los diseñadores Scott Jonson y Mike Dailly sobre cuántos serían los mínimos píxeles necesarios crear un personaje animado y reconocible. El resultado fue una animación cíclica en la que líneas de pintorescos hombrecillos avanzaban por la pantalla para enfrentarse a sus desagradables destinos; algunos eran aplastados por un gran peso, otros desintegrados por un láser. Fue Russel Kay (quien programó más tarde la versión de PC) el primero en sugerir que había potencial para un juego, otorgándoles el nombre de "lemmings" a las legiones andantes que no son conscientes de los peligros que las rodean.



Los orígenes de *Lemmings* como demo no negaban la jugabilidad sus muy perfeccionados y abundantes logros

Gran parte de su aspecto distintivo es resultado de trabajar con las limitaciones; incluso se decidió que el pelo fuese verde para que pudiese encajar en las paletas de 16 colores de las primeras soluciones gráficas. Pero es la animación lo que de verdad hace al juego. A pesar de su altura de apenas 10 píxeles, cada lemming no sólo logra indicarte su ocupación actual a simple vista, sino que lo hace con sentimientos. Los lemmings que andan parecen marchar felices, con la mata de pelo verde botando en sus cabezas; a los que se le da la habilidad de bloquear cumplen estoicamente su deber sin moverse, con los brazos estirados, mirando a ambos lados como los policías dirigiendo el tráfico; al que se le manda detonar, tiembla de desesperación antes de explotar.

El juego consiguió transmitir la sensación de que los que están a tu cargo tienen una personalidad arrebatadora; logró una conexión emocional que no existía en los juegos de puzzle fríos y abstractos, como *Tetris.* ¿Quién no sintió pena la primera vez que oyó a un lemming gritar "¡Oh, no!" justo antes de explotar? (¿Y quién no se reía después haciéndolos explotar a todos?). *Lemmings* es un juego que no sólo tiene una mecánica ingeniosa en su concepción, sino que innova mucho en la estética de su ejecución, consiguiendo que te enfrentes a él con ingenio y carácter, tanto como con el propio reto que propone.

A PESAR DE SU ALTURA DE APENAS 10 PÍXELES, CADA LEMMING NO SÓLO LOGRA INDICARTE SU OCUPACIÓN ACTUAL, SINO QUE LO HACE CON SENTIMIENTOS

"Un juego completamente único, encantador y con retos infinitos. Nunca envejecerá".
Adam Vincent

"Demuestra que muchos grandes juegos no se basan en el poder gráfico, sino en una idea sólida. Adictivo de un modo frustrante. Cualquier juego que te haga decir "sólo un nivel más", "sólo un intento más" o "creo que esta vez lo tengo" es un ganador".
Paul Watson

"Un maravilloso juego de puzzle que demostró que es posible hacer algo diferente y que sea a la vez divertido de jugar".
Matt Corbishley



PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** PSYGNOSIS
ESTUDIO: DMA DESIGN

NIGHTS INTO DREAMS



Las primeras descripciones lo definían como una fusión del otro personaje azul de Yuji Naka, *Sonic the Hedgehog,* y *Ecco the Dolphin,* de Appaloosa, pero *NiGHTS* es, ante todo, un juego sobre la diversión de volar libremente. Si bien es cierto que la belleza del juego es esa, tras haber visto todos los mundos y eliminado a los Nightmaren en el vórtice de tus acrobacias, se mantiene como uno de los mejores juegos de batir puntuaciones jamás realizado.

Pero veamos el juego en su contexto. Hacia finales de 1996 se lanzaron muchos de los juegos que definirían esa generación. *Tomb Raider* ofrecía un nuevo terreno de exploración en 3D, y se proclamaba a *Super Mario 64* como el mejor videojuego de la historia. Pero *NiGHTS* no era tan directo como muchos esperaban.

NUNCA SE PUSO EN DUDA SU ORIGINALIDAD; NO SE PODÍA ENCUADRAR EN UN GÉNERO. UN PLATAFORMAS SIN PLATAFORMAS; UN SHOOT'EM UP SIN BALAS

Nunca se puso en duda su originalidad; no se podía encuadrar en un género. Era un plataformas sin plataformas; un shoot'em up sin balas.

Pero, al abrazar las posibilidades de las 3D a la par que mantenía el control ajustado de los juegos de 16bit mediante un camino en 2D a través de entornos en 3D, el Sonic Team consiguió mantener el control direccional del juego sin que resultase agobiante. Los niveles de *NiGHTS* se dividen en cuatro vueltas (Mares), en las que el jugador debe recoger un orbe de color (Ideya) que representa aspectos de la personalidad del niño: pureza, sabiduría, esperanza e inteligencia. Cada sueño empieza con el robo de los orbes a Claris o Elliot, dejándoles sólo un Ideya rojo. Es el del valor, la única forma de energía de sueños que el malvado Wizeman no puede robar. La energía de sueños roja atrae a *NiGHTS;* su existencia es siempre un enigma: ¿Es un espíritu? ¿O un recuerdo? Nunca se dice. Pero ayuda a los niños a reunir los Ideya perdidos, antes de enfrentarse a los matones de Wizeman y, en última instancia, al propio Wizeman, cargado de efectos especiales.



Pocos juegos de la Saturn ofrecen los valores de producción de *NiGHTS;* pero también pocos eran del Sonic Team

Gráficamente, todo el juego es un gran logro, y utiliza cada gota de poder de la compleja arquitectura del hardware de la Saturn. Donde otros desarrolladores explotaban la CPU central de la Saturn con un aluvión de código de múltiples instrucciones, el Sonic Team usó el hardware tal como estaba diseñado para usarse. Un procesador creaba los escenarios 3D y el otro se encargaba de los enemigos 2D, los aros y los árboles, uniéndolos de forma excelente para crear un juego suave y sorprendentemente rápido que todavía resulta atractivo hoy día. La paleta de color de los fondos planos se combina con las distancias lejanas de las 3D, miopes en comparación, ocultando con habilidad las carencias del hardware y ofreciendo un verdadero asalto de movimiento y color, como si fuese un sueño.

Pero el impacto visual rara vez dura para siempre, así que la atención se desvia hacia el sistema de puntuación. Desconcertante en un primer momento, pronto ofrece infinidad de retos y posibilidades. El inicio de cada Mare se convierte en una carrera por conseguir 20 esferas azules y llevarlas al capturador de Ideya antes de que el jugador consiga un multiplicador por dos en todo lo que puntúe durante el resto del Mare. Volar sobre el palacio de *NiGHTS* supone el inicio de una nueva vuelta (en vez de acabar el Mare en él) y los objetos y aros vuelven a su posición inicial. La jugabilidad se convierte en una intensa cadena de puntaciones, para llegar a casa cuando el reloj llega a cero, justo antes de que *NiGHTS* vuelva a ser Claris o Eliot, bajando la puntuación.

Pero eso no es todo, hay otros dos factores que afectan a la puntuación. Cada objeto y cada aro te da un segundo en el que volver a puntuar antes de que se rompa la cadena. Enlazar las cadenas significa que el valor de cada aro y esfera se multiplica. Pero el giro genial es que el logro en los Mares no significa nada si pierdes el buen hacer en las batallas contra jefes finales. Se te otorga otro multiplicador entre 1,0 y 2,0 por la puntuación de todo el nivel según el tiempo que te lleve acabar con el jefe. Esta prueba a todo o nada es lo que hace que los jugadores de *NiGHTS* vuelvan a él una y otra vez, más de una década después del lanzamiento del juego. Sin duda, una puntuación inferior a una A en cualquier Mare de cualquier nivel es un fracaso. El diseño del nivel está sopesado de forma tan experta que siempre hay forma de mejorar.

El encanto de *NiGHTS* no se basa en una sola faceta. Volar a través de una cascada en los cielos azules de la Saturn es una auténtica delicia. Lanzar a Puffy a través de las paredes es un acto de regocijo vandálico. Unir las fuerzas de los niños para romper las últimas defensas de Wizeman es una escena representativa de unidad y resistencia. Ver cómo el vestido largo de Claris desaparece para mostrarla en sus pantalones cortos y camiseta habituales en una colina soleada es una imagen que permance en el recuerdo.

Si el capítulo de Wii es tan siquiera comparable a este juego, debería entrar inmediatamente entre las listas de los mejores títulos para consola.

"Muchos se equivocaron: esto no es *Super Mario 64.* En su lugar, es la mejor Sega; un cuento fantástico, tal vez corto, pero uno de los retos que más incitan a conseguir altas puntuaciones que se pueden encontrar".
Paul Oakden

"Melodías perfectas, gráficos coloridos y un excelente diseño de niveles hacen de éste un gran juego. La naturaleza casi simbiótica del sistema de control y la jugabilidad lo convierten en un gran juego".
Lee Mason

"¡Esto es escapismo en su máxima expresión!".
Danny



PLATAFORMA: SATURN **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SONIC TEAM

PHANTASY STAR ONLINE



En comparación con la épica expansión del RGP online medio, *Phantasy Star Online* destacaba por confinar su acción a niveles construidos de forma ajustada, llevando a un equipo de tan sólo cuatro jugadores a través de un arco narrativo más conciso. Apenas era un multijugador masivo. Tampoco era habitual el tema principal: en un género saturado de elfos y enanos, *Phantasy Star Online* te transportaba a otros planetas en los que interactuabas con elementos exóticos de la ciencia ficción tales como los Humar de Fomarl. Pero la característica más destacable era que *Phantasy Star Online* era un juego de consola.

LOS DESCONOCIDOS QUE TENÍAN NIVELES MUY ALTOS AYUDABAN ENCANTADOS A LOS NUEVOS JUGADORES DÁNDOLES OBJETOS O FORMANDO EQUIPO CON ELLOS

En la enrarecida era de la alta definición en la que estamos, en donde la banda ancha wireless hace que sea pan comido conectarse a internet con una consola, es difícil recordar cómo fue el amanecer del juego online en las consolas: ¿cómo no iba a ser pagar cada minuto para usar el módem de 33,6k de la Dreamcast un obstáculo para jugar online? Y aún así la gente se inclinaba a jugar el primer RPG online para consola de la historia, llenando la casa de cables y preparándose con un teclado USB y un mando, con todo el meticuloso ritual de un yonqui preparando una dosis.

Se trata del primer RPG online para consola de la historia: ¿Y qué? *Phantasy Star Online* no sería más que una nota a pie de página si no fuese por una cosa: durante los seis años que estuvieron operativos los servidores, ofreció una de las mejores experiencias de juego online jamás vistas. Y seguramente lo seguiría haciendo si los servidores siguiesen vivos.



Fue la primera incursión de un juego de este tipo en una consola, y Sega hizo muchas cosas bien con *PSO*. Rechazar los combates por turnos (pese a las limitaciones ténicas) fue una de las decisiones de diseño más inteligentes

Durante esos seis años ofreció diversas actualizaciones a través de otras consolas, pero la esencia del juego se mantenía intacta al principio, sin la excesiva complicación de capítulos posteriores.

Por supuesto, era posible jugar offline a *Phantasy Star Online.* Entonces y ahora era una actividad solitaria y, aunque es sólo una sombra de su fuerte personalidad online, tiene la suficiente sustancia, pese a que no todos los críticos de la época lo vieron así. Seguía contando con los gigantescos jefes finales que te dejaban con la boca abierta, uno en cada territorio: bosque, cueva, mina y ruinas. Seguía teniendo opciones importantes de personalización del personaje, con nueve tipos de personaje (ampliamente divididos entre armas, cuerpo a cuerpo y magia). Y todavía había un cierto grado de interacción social, ya que alimentabas a tu compañero flotante MAG con objetos para que evolucionase adquiriendo nuevas habilidades de ataque, o presentase un aspecto completamente nuevo (hasta podías conseguir que se pareciese a un Chao, de *Sonic).*

Pero la verdadera interacción social tenía lugar online y estaba ligada al diseño del juego. El hecho de que no fuese un multijugador masivo es una de las razones de que resultase ser tan memorable. Aunque los RPGs online actuales usan áreas cerradas, el juego de Sega fue uno de los pioneros en crear un sentimiento de intimidad sin igual. Cojamos, por ejemplo, el sistema de traducción universal que permitía a los jugadores de todo el mundo cooperar en armonía, o los emoticonos que podían editarse y asignarse al pad digital, o las tarjetas de clan que podías cambiar con tus fieles jugadores para asegurarte de que os volveríais a encontrar.

Asignar chistes privados al pad digital, aceptar misiones del Gremio de Cazadores y descender a la superficie de Ragol para descubrir lo que le ocurrió a la nave colonia Pioneer 1 fue siempre un placer, y durante mucho tiempo jugar en comunidad fue de forma poco lógica acogedor y sustancioso. Los desconocidos que tenían niveles muy altos ayudaban encantados a los nuevos jugadores dándoles objetos o formando equipo con ellos. Toda la experiencia desprendía encanto, y no sólo por los demás jugadores. Una banda sonora de ciencia ficción serena complementaba una arquitectura limpia y un diseño de personajes brillante y colorido. En Semana Santa, la Pioneer 2 estaba decorada con huevos; en San Valentín, con corazones gigantes; y en Navidades había enormes árboles de Navidad. (Qué pena que la mayoría de los desarrolladores no hayan aprendido la lección de que los estilos monótonos no son componentes obligatorios de los juegos online).

En un género en el que el point&click todavía es parte fundamental del comportamiento de muchos jugadores, *Phantasy Star Online* era un RPG de acción genuino, en el que la habilidad del jugador era una parte tan importante del combate como tener las estadísticas de personaje altas. Combinado con los preciosos escenarios del planeta, esto significaba que el proceso nunca se hacía pesado, como ocurre con muchos RPG online; porque *Phantasy Star Online* atrae constantemente tus sentidos, exigiendo que afinases la habilidad de tus dedos, sopeses las opciones tácticas y perfecciones tus combos.

Es la aplicación de esta filosofía del diseño orientada a las consolas a un género que antes era sólo para PC lo que resultó en un diseño de juego inmortal. Una pena que su plataforma de servidores no fuese igual de imperecederas.

"Técnicamente ha sido superado hoy día (y en algunos casos ya pasaba en aquel entonces), pero ¿cuánta gente se quedaba despierta toda la noche con su conexión telefónica para ser parte de este mundo? Y, de esa gente, ¿cuántos hay que no adorasen cada caro minuto con él?"
Lee Mason

"No había jugado nunca a un juego online en un PC antes de haber probado *PSO* en mi Dreamcast, así que me parecía un poco más mágico. No creo que haya conseguido ver nunca a los mil millones de jugadores que Sega decía que estaban online, pero nunca olvidaré la que fue una introducción increíblemente divertida al poder de los RPGs online".
Jonathon Cooper

"¡Los comandos con el pad digital! ¡Los MAG! ¡El modo en el que se estropeaba todo un poco cuando la gente empezaba a hacer trampas! Sigh. Siguen siendo felices recuerdos".
Gareth Faragher



PLATAFORMA: DC **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (SONIC TEAM)

85

SILENT HILL 2



Nunca antes un juego había abordado el peliagudo tema de la enfermedad mental de forma tan directa. James Sunderland es un hombre herido, la personificación de un narrador en el que no se puede confiar. Al principio del juego recibe una carta de Mary, su mujer recientemente fallecida. Le pide que vaya al pueblo de *Silent Hill* y él lo hace, para descubrir que es una trampa para turistas del medio oeste de Estados Unidos escondida una densa niebla perpetua, plagada de monstruos desfigurados.

Todo resulta ser producto de su mente rota. Hacia el final del juego descubrimos que el propio Sunderland mató a su mujer para liberarla del tormento de una enfermedad mortal y que el tiempo que pasó en *Silent Hill* es una especie de purgatorio mientras los antiguos demonios que poseen la ciudad le juzgan.

Por supuesto, durante las primeras ocho horas asumes que es sólo una historia de fantasmas y que Sunderland es el héroe desafortunado que se enfrenta valerosamente a bestias nauseabundas para rescatar a su querida esposa. Por eso choca tanto el momento en el que se te revela la verdad. De repente te sientes contaminado. Te sientes sucio a cada paso que das con el personaje. Es como un amigo que te apuñala por la espalda.

Sin embargo, la segunda vez que juegas se revelan un buen puñado de pistas de que Sunderland no es exactamente lo que parece en un principio. Los monstruos, por ejemplo, están compuestos todos de partes de cuerpos femeninos: piernas largas y esbeltas, escotes pronunciados. Son manifestaciones físicas de los recuerdos de Mary de Sunderland y de su propia frustración sexual. La misma carta, cuando la examinas en tu inventotiro en cierto momento del juego, descubres que, en realidad, es una simple hoja de papel en blanco. Y llega la pista delatora de que los demás personajes que te encontraste en la ciudad no ven lo mismo que tú, sino más bien sus propios infiernos personales, como si la ciudad los plasmase. Así que no estás atravesando la ciudad de *Silent Hill,* sino una visión de la misma conjurada por la mente de Sunderland.

Hay decenas de ejemplos a lo largo del juego, y hay muchas líneas de discusión en internet. Es un juego tan rico en detalle que puede ser analizado y estudiado, y aún así sigue dejando todo abierto a la interpretación. Igual que las arquetípicas películas de terror que lo han inspirado (*La escalera de Jacob,* de Adrian Lyne, como ejemplo), tanto en su tema como visualmente, *Silent Hill 2* es enigmático y terrorífico, y tan complicado como el espectador (o jugador) quiere que sea.

IGUAL QUE LAS PELÍCULAS DE TERROR QUE LO HAN INSPIRADO, TANTO EN EL TEMA COMO VISUALMENTE, *SILENT HILL 2* ES ENIGMÁTICO Y TERRORÍFICO

Tomándolo simplemente como un *survival horror,* sin tener en cuenta la compleja historia, es bastante típico. Avanzas a través de la oscuridad, de edificios infestados de monstruos, resuelves puzzles lógicos y acabas con enemigos finales para avanzar. Pero a diferencia de *Resident Evil* y otros del estilo, los sustos nunca son poca cosa. Son sutiles, llegan en forma de sonidos implacables e imágenes ásperas; cadáveres despellejados, enfermeras sin cara, sillas de ruedas abandonadas. No resulta demasiado espeluznante sobre el papel, pero jugado en la oscuridad y con auriculares, es de verdad terrorífico. El terror se apodera poco a poco de ti.

La representación visual del juego es también un éxito del diseño discreto. La ciudad en la niebla está excepcionalmente bien realizada, hace sentir que hasta hace poco estaba habitada, lo cual provoca que la sensación de vacío sea más imponente.

Cuando la alarma antiaérea, marca de identidad de la serie, empieza a sonar, la ciudad se convierte en el Otro Lado. Todo sigue en el mismo lugar, pero el cemento se sustituye por verjas oxidadas, las paredes empiezan a sangrar y una oscuridad Estigia que todo lo consume sustituye a la niebla. Una magnífica atención al detalle y el sorprendente trabajo de texturas dan vida al mundo, así como el efecto de la linterna de Sunderland, que sigue siendo impresionante incluso según los estándares de hoy día. Alumbra una habitación y las sombras cogerán forma y bailarán en las paredes dejando ver el intricado detalle del entorno que te rodea.

Los fundamentos de la jugabilidad de *Silent Hill* podrían dejar algo que desear, pero con un argumento memorable y su estética tan ambientada, es uno de los juegos de terror más efectivos de la historia. Los giros del guión están a la par con cualquier horror que Hollywood haya creado, y no sólo te sorprende, sino que te hace querer jugarlo por segunda vez sabiendo firmemente que el héroe ha perdido la cabeza. Los capítulos posteriores volvieron a la fórmula del primer juego, expandiendo la mitología de *Silent Hill* y, por tanto, no resultaron tan interesantes como este capítulo totalmente nuevo en la sombría historia de la ciudad.



El *Silent Hill* original cogía prestadas vibraciones del celuloide, pero la continuación es todavía más retorcida

"La mejor historia de cualquier juego, un plantel de personajes sin igual, y un final que puedes resolver en minutos o estarte diseccionándolo durante horas".
Mark Stockton

"Ambientación sin igual. Excelente diseño. Argumento a medio camino entre la vaguedad y la comprensibilidad".
Lawrence Moon

"*Silent Hill 2* tiene una historia realmente profunda que me sorprendió por su madurez y sofisticación. También fue una revelación descubrir que podía leer la historia a diferentes niveles. Los detalles son lo que lo hacen especial; se presta tanta atención al detalle que siento que es real. Y me asustó demasiado".
Paul Clancy



PLATAFORMA: PS2, XBOX **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI
ESTUDIO: KONAMI (TEAM SILENT)

86

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST



Hay dos escuelas de conducción. La primera se limitaría al mundo real si no fuese por simulaciones jugables como *Gran Turismo* o *Forza Motorsport,* y se basan en cambios de marchas, convergencias y divergencias, volantes de inercia, diferencial autoblocante, par de giro, potencia del motor y demás. Está bien si es lo que te gusta, y disfrutarás con la autenticidad y la dificultad de conducir, en ocasiones con rapidez, sin chocar. La segunda escuela de conducción empezó su vida en los salones recreativos. Está ejemplificada en juegos como *Sega Rally* o *Daytona,* y se trata de pisar el acelerador sin miedo a las consecuencias, abriéndose camino a toda velocidad por curvas imposibles hasta que tu coche esté casi en los ángulos correctos y esquivando el tráfico, en ocasiones con una tía buena a tu lado.

EL AÑADIDO MÁS INSPIRADO, LO QUE CONVIRTIÓ AL OUTRUN EN ALGO INCREÍBLEMENTE DIVERTIDO, FUE DERRAPAR CON EL FRENO DE MANO

En 1986 Yu Suzuki y Sega AM2 crearon un juego que personificaba esta escuela de conducción. Pone a los jugadores al volante de un Ferrari Testarossa convertible, y les coloca a una joven atractiva en el asiento del pasajero. En ausencia de cualquier simulación de físicas avanzadas, y sin exigentes pantallas de preparación del vehículo, el atractivo del *OutRun* original se basaba en su acercamiento hedonista: las localizaciones brillantes y exóticas, los sprites que se acercan, la inspirada banda sonora (incluyendo la legendaria *Magical Sound Shower),* las múltiples rutas y la asombrosa cabina que era, para el poco entrenado ojo adolescente, como el coche real. No había preocupaciones por chocar tu vehículo y sufrir una repentina pérdida de velocidad debido a una poco fiable potencia del motor. Si chocas, chocas, con un vuelco o giro espectacular, antes de que el coche vuelva a su posición y puedas seguir corriendo a toda velocidad.

En los años posteriores los juegos de carreras convergieron hacia un punto diferente, forzando a los corredores potenciales a aprender a conducir, u obligándoles a entrar en la tienda antes de poder llegar a la carretera. Para llegar a esta generación de conductores de videojuegos, que estaban acostumbrados a algo ligeramente más complicado que llegar a la meta, Sega sintió que tenía que añadir algo más cuando decidió poner al día el concepto de *OutRun* en 2003. Una solución evidente era darle al jugador la posibilidad de elegir diferentes Ferraris. Otra era mejorar gráficamente esos escenarios exóticos; manteniendo los temas visuales del juego original, conservando los cielos azules y las playas arenosas (y con la Vía Láctea), pero poniéndolas al día de forma sublime gracias a las nuevas tecnologías. Se añadieron a los coches brillantes reflejos, el sol iluminaba a través del follaje, y los yates se mecían entre los últimos efectos de agua, mientras pasas rápido en una nube de goma quemada y ruedas humeantes.

Pero el añadido más inspirado, lo que convirtió a este *OutRun* en algo increíblemente divertido, fue derrapar con el freno de mano. Independientemente de lo que te guste, hay pocas cosas más satisfactorias en los videojuegos, o en la vida. Si en algún momento vas demasiado rápido para tomar una curva particularmente difícil, puedes simplemente pisar a fondo los frenos, aplicar un poco de ayuda en dirección contraria y luego acelerar en un derrape imposible que te ayudará a superar las curvas más inesperadas. No es siempre la mejor estrategia para conseguir los tiempos más rápidos, pero sí es la más divertida, y consigue que sea un placer avanzar sin parar por la sucesión de giros laberínticos y curvas del juego.

Fortaleció una estructura de vieja escuela que llevaba a los jugadores a avanzar a través de una serie de caminos ramificados esperando llegar al final antes de que se acabe el tiempo (a la izquierda para un camino fácil, a la derecha para uno más difícil). Así es cómo *OutRun* compite con otros juegos de carreras. No da una trabajada estrategia de conseguirlos todos, ni un millón de pantallas de preparación, sino una experiencia de conducción tan exultante, tan distinta a lo que pueda ofrecer el mundo real, que querrás pasarte horas y horas jugando.

Coast 2 Coast también ofrece horas y horas de extras. No sólo añade en su totalidad el contenido de las dos recreativas, *OutRun* y *OutRun 2 SP* (las 30 pistas), sino también el nuevo modo Coast 2 Coast. Se trata de una serie de misiones que van desde tan sólo derrapar, o correr hasta a esquivar Ovnis y dirigir una gigantesca pelota de playa. La conexión online permite que los jugadores compitan con otros cinco conductores, y las versiones de PSP y PS2 se conectan, de modo que puedes continuar avanzando fuera de tu salón.

En una época de simuladores de velocidad que incluyen cientos de vehículos licenciados, y casi los mismos circuitos del mundo real, o exámenes de conducción, habrá quien diga que con unos simuladores de conducción tan avanzados un arcade con checkpoints es una rareza. Lo es. Pero si fuesen todos tan buenos como éste, no debería serlo.



Así como otros juegos de carreras regresan a Rad Mobile y más allá, *Coast 2 Coast* incluye detalles de Sega

"Brillante conducción. El juego de carreras más emocionante, pero también el más relajante". T. Bertocchi

"La música más evocadora de la historia". Peter Gaines

"Jugar a *OutRun* te lleva de vuelta a las vacaciones en la costa, lugares lejanos donde desaparecen tus preocupaciones, y sólo importa el viento en la cara y discutir con tu novia porque has vuelto a equivocarte de camino". Cruz



PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** SEGA
ESTUDIO: SUMO

MR DRILLER





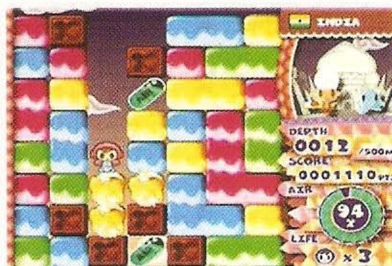
Mr. Driller es un juego al revés. Habitualmente, se mete a los protagonistas en medio de un problema mortal y el jugador tiene que arreglarlo. Los juegos imitan a los dramas: un minero se ve atrapado en un pozo y debe buscar la salida hacia la luz del sol y la libertad; un submarino se hunde en el fondo del mar y sus tripulantes deben encontrar el modo de volver a la superficie antes de que se acabe el aire. Estamos acostumbrados a buscarnos la vida para resolver nuestros problemas.

En cambio, Susumu Hori, el personaje principal de *Mr. Driller,* de traje rosa, está a salvo al principio de cada nivel, en la parte externa de la corteza terrestre, sin necesidad de que lo salves o liberes. Sólo que cuando el cronómetro empieza a correr vuelve a la vida, cavando como un loco y con rabia un camino entre las rocas, hundiéndose más y más a cada metro, y cada vez queda menos aire y aumenta la amenaza de que lo aplasten los escombros.

CAVANDO COMO UN LOCO Y CON RABIA UN CAMINO ENTRE LAS ROCAS, HUNDIÉNDOSE MÁS Y MÁS, CADA VEZ QUEDA MENOS AIRE Y HAY MÁS ESCOMBROS

Es difícil cuantificar, pero hay algo liberador y estimulante en lo de crear túneles para abrirte un camino en un problema, y *Mr. Driller* es una serie que satisface la emoción visceral de adentrarse de forma irresponsable en las profundidades de la tierra. Interactuar con ella es maravillosamente sencillo: Susumu, o cualquiera de sus compañeros de equipo, mascotas o amigos que componen el plantel jugable, debe dirigirse a la izquierda y a la derecha con el stick de control, y cavas con un solo botón. No hay habilidades para saltar o escalar: el único camino es hacia abajo.

La concepción de *Mr Driller* fue poco habitual. Un equipo de diseñadores en Namco decidió empezar a trabajar en una continuación de una serie abandonada por la compañía, *Dig Dug.* Al principio se usaban bloques hexagonales que se cambiaron a cuadrados dado que hacían más accesibles los combos. El proyecto se quedó en la cuneta cuando el pequeño equipo se metió en *Ridge Racer 4* para PlayStation. Sin embargo, el equipo directivo estaba tan impresionado por la demo que encargó un juego completo con su propio nombre original (aunque con la línea argumental de que Susumu es el hijo del protagonista de *Dig Dug).* Los tres primeros juegos de la serie *Mr. Driller* fueron grandes éxitos arcade, pero hasta *Mr. Driller Drill Land,* de GameCube, el concepto no floreció para captar la imaginación del público de consola.



Los orígenes de *Mr. Driller* como un spin-off de *Dig Dug* de Namco son evidentes, pero es mucho más rápido

En gran medida, la mecánica de *Drill Land* es idéntica a la de sus antepasados. Hay que abrir un camino de descenso lo antes posible, cavando un área de 11 bloques de ancho. Los bloques siguen códigos de color, y los del mismo color se agrupan y se eliminan con una sola pulsación del botón del taladro. A medida que desplazas los bloques que te rodean, con cada movimiento hay un peligro constante de ser aplastado por los escombros que caen de arriba. Sin embargo, hay poco tiempo para preocuparse: la velocidad es lo que cuenta y, para asegurarse de que un jugador no pasa demasiado tiempo pensando sobre la mejor posibilidad para resolverlos, se aplica la perentoriedad mediante un medidor de oxígeno. Debe rellenarlo constantemente recogiendo cápsulas de aire (intercaladas con las rocas a medida que desciendes). Si la barra de oxígeno se acaba, te ahogarás en la peor pesadilla de un claustrofóbico.

Mr. Driller Drill Land coge este concepto básico y lo transforma en varios formatos adicionales, cada uno toma el aspecto de una atracción diferente en un parque de atracciones. Este modo ingenioso de gestionar el mapa del mundo permite tener niveles temáticos con diferentes énfasis e inventos añadidos. Un nivel temático de Indiana Jones (con el genial nombre de Drindy Adventure) te hace recoger estatuas doradas a la vez que evitas los pinchos y las rocas rodantes. El nivel Horror Night House añade un botón de "agua bendita" para asustar a cualquier fantasma que intente interrumpir tu excavación. Del mismo modo que Hole of Durga presenta un *Mr. Driller RPG* con objetos, llaves para abrir puertas y grandes dragones finales que derrotar.

Estos conceptos adicionales ayudan a ofrecer una variedad muy necesaria a la oferta satisfactoria pero de otro modo repetitiva de *Mr. Driller.* Los modos multijugador son también buenos; el mejor es el que pone a cuatro jugadores buscando un objeto oculto en una pantalla llena de rocas. El mando de la GameCube vibra con una frecuencia cada vez mayor cuanto más cerca estás del premio oculto y, como todos los jugadores se dan prisa en encontrar la roca en la que está oculta, las partidas son frenéticas e histéricas.

El pulido apartado visual y el uso experto del estilo y diseño gráfico Chibi hacen que *Mr. Driller Drill Land* se mantenga lejos de sus contemporáneos. Desgraciadamente para los occidentales, el juego nunca salió de Japón, y al jugarlo en una máquina PAL con un Freeloader no se guardará la partida. Por tanto, disfrutar el juego a largo plazo se limita a aquellos que tengan una consola japonesa, pero es testigo de la excelencia del juego el hecho de que permanezca como uno de los títulos más longevos, reverenciado y buscados del sistema.

"El puzzle es más fácil al principio, pero según profundizas en él, también lo hace la jugabilidad. Un clásico que a menudo se pasa por alto". Andrew Foster

"Rápido, furioso y totalmente adictivo". Thommo

"Como todos los mejores juegos de puzzle, no se basa en gráficos espectaculares, sino en una idea simple puesta a prueba a cada segundo". Gary Crossland



PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO
ESTUDIO: NAMCO

88

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP











Sega Rally Championship es ampliamente reconocido como uno de los juegos de carreras más brillantes de los 90, así que no es ninguna sorpresa verla convertida en una de las recreativas más populares de la historia. La máquina sigue teniendo presencia en los salones hoy día, y los cubículos más grandes ocupan una gran cantidad de espacio mientras los aficionados corren en enfrentamientos uno contra uno.

Este lanzamiento de 1995 estaba por encima de la media en términos de lo que las recreativas de velocidad intentaban conseguir en aquella época, algo especialmente evidente en su hardware, que ofrecía creíbles y bien ajustadas reacciones en las tres variantes de cabina.

Sega Rally era, de hecho, la primera gran incursión de los juegos de rally en los salones recreativos y también fue predecesor e inspiración de las experiencias maduras para las consolas domésticas que ofrecieron *Colin McRae* y sus rivales a partir de 1998. De hecho, miembros del proyecto *McRae* declararon que su serie de rallies surgió porque el equipo *McRae* original había jugado a *Sega Rally Championship* y a su continuación. Puede que el juego de Sega no haya intentado ofrecer ningún grado de realismo (tenía múltiples coches en la pista en vez de competir contra el reloj, y no incluía circuitos reales), pero sin duda ayudó mucho a promocionar la idea de hacer rallies (y de las físicas del rally) en el mundo de los videojuegos. Los vehículos todo terreno resultaban de repente mucho más interesantes que la F1.

Aunque los vehículos no sufren daños, los saltos y golpes de *Sega Rally* eran mucho mas enérgicos que nada que se hubiese visto antes en un juego en 3D y el efecto era electrizante. Sega había conseguido hacer el deporte del rally accesible, una posibilidad emocionante que atraía a multitudes y recolectaba monedas.

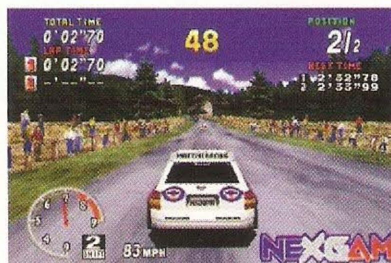
PUEDE QUE EL JUEGO DE SEGA NO HAYA INTENTADO OFRECER REALISMO, PERO AYUDÓ A PROMOCIONAR LA IDEA DE HACER RALLIES EN LOS VIDEOJUEGOS

El *Sega Rally* original incluía tres coches que eran señas de identidad del mundo del rally en 1995: el Toyota Celica GT-Four, el Lancia Delta HF Integrale y el Lancia Stratos. Cada uno de estos coches virtuales se controlaba de forma ligeramente diferente en el juego, aunque Sega manipuló intencionadamente la experiencia para hacerla jugable con tan sólo tres marchas, dos pedales y un volante. Sin embargo, no fue el impresionante modelado de los coches o las pistas suaves y panorámicas en 3D lo que sorprendió a los jugadores, sino la sensación de conducir a través de diferentes superficies y la exquisita respuesta del volante para mover el coche a lo largo de los peligrosos circuitos. Los cambios de adherencia de *Sega Rally* según estuvieses en asfalto, gravilla o barro (así como sus complementarias reacciones) convertían la acción en única y satisfactoria. Éste fue el juego que inmortalizó el derrape y, junto con él, los golpes que hacían estremecerte al chocar con los terraplenes de barro.

El campeonato en sí era un modo de cuatro escenarios en el cual la posición final del jugador determinaba la de salida del circuito siguiente. Esto significa que el jugador tenía que intentar adelantar a tantos coches como fuese posible si tenía la intención de hacerse con el liderato al final de la tercera ronda. Sólo así se abriría la escurridiza cuarta pista, la diabólica y complicada "Lakeside", y se podía completar el campeonato mundial.

Aunque las cabinas del *Sega Rally* original no se ven tanto como antes, el juego sigue llamando la atención, aún a pesar de la existencia de conversiones caseras, que ayudaron a empujar el legado de las carreras de Sega. La adaptación de PC ofrece compatibilidad con volantes con vibración, pero la mejor versión doméstica permanece en el hardware de la Saturn de Sega. Esta versión incluía una serie de opciones extra, incluyendo un modo time-attack en el que los jugadores podían competir contra sus propios tiempos con un coche fantasma, y multijugador para dos jugadores a pantalla partida para carreras uno contra uno en casa.

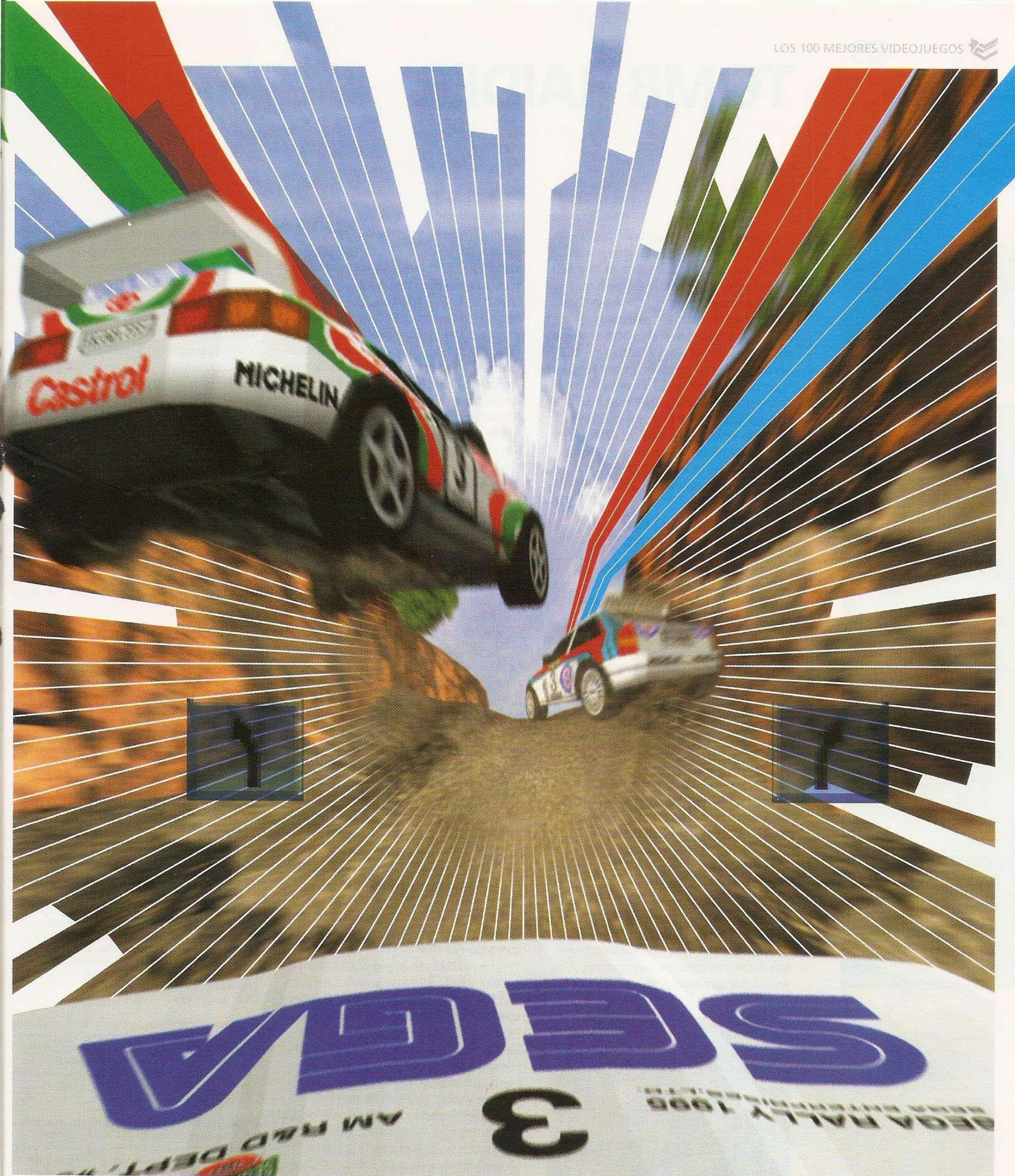
Sega Rally Championship puede parecer demasiado rudimentario e ínfimo en comparación con los juegos de carreras actuales, pero la importancia que da a la habilidad a la hora de conducir, su impecable control y sus opciones multijugador (competir contra amigos en cuatro cabinas conectadas es una experiencia que todo aficionado a los juegos de carreras debería probar al menos una vez en la vida) lo convierten en un clásico del diseño de juego; y perfecto para descargar adrenalina cuando paras en la estación de servicio de una autopista.



El flujo de las carreras de rally en superficies inestables nunca se ha mostrado tan bien como en el clásico de Sega

"Todavía lo juego cuando voy a nuestra bolera local. Sigue siendo el mejor control de todos los juegos de carreras".
Justin Fagan

"Cambió el mundo de los videojuegos de la noche a la mañana. Nunca un arcade de carreras ha sido tan realista".
Christopher Gerrey



PLATAFORMA: RECREATIVA **FABRICANTE:** SEGA
ESTUDIO: SEGA (AM3)

89

TOMB RAIDER

Lara Croft tiene un buen par de pechos. Tan grandes que suelen ser lo que más destaca de la serie *Tomb Raider,* a menudo tiñen de forma negativa la percepción que la gente tiene de ella. Según con quién estés hablando, es un icono feminista o el peor estereotipo chovinista, pero el Libro Guinness de los Récords la coloca como la "Heroína humana más popular de los videojuegos". Todo esto interesaría a los vendedores y no a los jugadores si no fuese porque es un juego innovador y, a veces, único, sin rival en sus propios términos.

En realidad, es tan innovador que incluso a día de hoy la gente sigue comparándolo con juegos como *God of War* y *Devil May Cry* y pensando que le falta acción. La idea de *Tomb Raider* es precisamente esa: no hay hordas de muertos vivientes ni enemigos demoníacos a los que debes derrotar con combos de 30 golpes. Tan sólo está Croft, el escenario, y un conjunto de reglas físicas que rigen el mundo del juego: puede correr así de rápido, agarrarse a estas superficies y saltar así de lejos. Usando estas habilidades el escenario es accesible; no tiene las altas puntuaciones ni las espadas grandes que caracterizan a muchos de los juegos de acción en 3D. Ese acercamiento puede dejar fríos a los jugadores en algunas ocasiones: entrar en una cueva y tener que encontrar el modo de llegar a una salida que puedes ver en la esquina superior izquierda, trazando un camino salto tras salto, es una perspectiva desalentadora.

Si esta crítica es válida, también tiene que aceptarse como su mayor virtud, y tal vez un acercamiento al diseño de juego orientado al pensamiento con el que muchos le han dado crédito. Los disparos con punto fijo, mínimas series de movimientos e interfaz, todo apunta hacia el futuro de las aventuras en 3D, y todo causa de la dirección artística del juego. En realidad, la mayoría de los llamados "actos de fe" del juego se descubren fácilmente inspeccionando con paciencia todo el entorno, y el juego castiga duramente a los que saltan sin mirar, o no planean más el siguiente movimiento: puede que *Tomb Raider* no sea el ajedrez, pero tampoco es *Sonic The Hedgehog.* La falta de aliados y objetos especiales en el sentido convencional lo volvió más un viaje en solitario, y las apariciones ocasionales de enemigos sólo servían para destacar la desolación y soledad de los entornos.

EL JUEGO CASTIGA DURAMENTE A LOS QUE SALTAN SIN MIRAR: PUEDE QUE *TOMB RAIDER* NO SEA EL AJEDREZ, PERO TAMPOCO ES *SONIC THE HEDGEHOG*

No es que no haya enemigos. Las amenazas menores llegan a lo largo del camino (murciélagos, lobos, arañas y otros similares) y se eliminan sin problemas con las pistolas gemelas seña de identidad de Croft. El combate resulta en ocasiones aburrido, pero puede darte verdaderos sustos cuando los animales te persiguen y es difícil conseguir un disparo limpio; y la IA básica de los primeros juegos de 32 bits era más apropiada para imitar el comportamiento de los animales que el de los humanos. Pero la ventaja de adornar la aventura únicamente con pequeñas amenazas es que, en ocasiones, el juego puede ofrecer un enfrentamiento tan grande que su influencia se ve en docenas de pobres imitaciones e, incluso, en juegos como *God of War.*

Si eres particularmente observador al iniciar el nivel tres, los esqueletos del principio de la zona o las grandes huellas del suelo pueden hacer que te preocupes. Pero nada te prepara para un momento sacado directamente de Spielberg, cuando la música de peligro empieza a sonar y la pantalla tiembla antes de que un T-Rex enorme y veloz aparezca de repente, intentando comerse a Croft. Es uno de los momentos más memorables de la era PlayStation tanto en tamaño como en imaginación (y que se ha estropeado con secuencias QTE en el remake), y un importante reto jugable, por si fuera poco.



El personaje principal iba a ser un hombre; eso explica por qué el nombre de Lara Croft no estaba en el título (aún)

Pero, aparte de los grandes momentos, todavía hoy merece la pena jugar a *Tomb Raider* por las pequeñas cosas. Dejarse llevar por los gráficos antiguos o la naturaleza de piezas de Lego del mundo de Croft es fijarse en los árboles sin ver el bosque, y una década después de su primera aparición se mantiene como un título que ninguno de los capítulos posteriores (en nombre o de otro modo) ha conseguido igualar. Desde los principios básicos de empujar bloques en 3D, la nula necesidad de volver atrás y el sistema de armas sencillas, hasta el estilo cinematográfico del conjunto consiguen que todo el tiempo invertido en descubrir cómo llegar a tal sitio merezca la pena. Más allá de la irónica circunstancia de que Croft ya no tiene ese aspecto tan bueno, *Tomb Raider* sigue manteniéndose como el juego de aventura original, y la experiencia que toda licencia de Indiana Jones debería haber sido.

"Aunque era representativa, *Tomb Raider* no era sólo Lara Croft; importaba el diseño de niveles, la atmósfera y la austera banda sonora, por nombrar algunas. Por supuesto, Core se olvidó de esto e iban perdiendo algo con cada capítulo, tras el segundo.".
Richard Brady

"El primer juego que probé que de verdad llegó a sorprenderme. Sigo recordando vívidamente cuando llegué a las dos estatuas de piedra y pensé que sería genial que cobrasen vida. No me decepcionaron. Un juego que superaba las expectativas. Una pena lo de los capítulos".
Paul Houghton

"*Tomb Raider* tiene sus limitaciones en el control, aunque el combate y las plataformas siempre fueron plenamente satisfactorias para mí. Me encanta cuando ves un saliente y no sabes cómo llegar hasta él, pero sabes que siempre hay un modo de que Lara lo alcance".
Paul Clancy

PLATAFORMA: PS1 **DISTRIBUCIÓN:** EIDOS
ESTUDIO: CORE DESIGN

DEVIL MAY CRY



Devil May Cry es un extraño híbrido, tiene el ADN salpicado de toques de *Resident Evil* y *Onimusha,* y su jugador estrella nace de una unión sacrílega entre los rasgos de personaje principal de Occidente y de Oriente, así como de entre los mundos humano y demoníaco. Como podría esperarse de la personalidad rockera de su productor, Shinji Mikami, se pavonea en el género de la acción en tercera persona con un estilo singular que ha sido indeleble a lo largo de los últimos seis años de versiones.

Le debe algo de ese encanto a la sensación de estar fuera de su época o, de hecho, de cualquier época que no sea

EL PROTAGONISTA DANTE ES UN ATLETA DE INSTITUTO QUE HACE UNOS CHISTES QUE DEBERÍAN PERJUDICAR A SU BARRA DE VIDA

finales de los 80. El protagonista, Dante, es un acrobático atleta de instituto que hace unos chistes que deberían perjudicar a su barra de vida, al que le encanta que le acribillen, y una mujer fatal a la que no cuadra esa personalidad fría que intenta dar con el hecho de llamarse Trish. A lo largo de toda la aventura de *DMC* nunca estarás seguro de si los desarrolladores se lo toman en serio o si se trata de un chiste privado que la serie sólo comparte con el jugador en su tercera entrega.

Pero si el estilo es de pelí de serie B, su sustancia es definitivamente de la más alta calidad, concentrando el porte y el impacto del legado arcade de Capcom en un torrente marcial cinético y altamente satisfactorio. Sabiendo que todo juego arcade para lograr una moneda tiene que ofrecer dos tipos de juego distintos (uno que sea funcional y otro que ofrezca un buen aspecto), *DMC* sube la apuesta permitiendo a sus jugadores lucir un aspecto condenadamente bueno, y de forma



Devil May Cry **es un juego que tiene bastante de humor (¿verdad?), pero sus tiroteos son una cosa seria**

inmediata. Lo que se ha convertido en el emblema de Dante, un movimiento de espada de abajo hacia arriba que lanza al enemigo para mantenerlo arriba en una corriente de aire ascendente con un destello veloz, es tan accesible que llama la atención. Incluso antes de conseguir armas extra y empieces a saltar por las listas de movimientos, cada encuentro tiene el potencial de ofrecer la coreografía violenta antes limitada a las secuencias FMV.

El medidor de Estilo añade un incentivo que incita a hacer cadenas de golpes y esquivar pero que se va rápidamente a un aplastante y desdeñoso "Dull" ("Aburrido") si fallas por un segundo (para los devotos de la serie, es un destino peor que morir y volver a empezar). Las marionetas con manos de cuchilla del principio son unos peleles siniestros, pero los que ofrecen más espectáculo (a la vez que amenazan con eliminarlo) son los espectros que gritan y portan tijeras; panteras sombra que se transforman en una navaja suiza de armas corporales y sinuosos hombre-lagarto gladiadores. Presididos por un cuadro de colosales jefes finales que casi consiguen no abusar en sus inevitables segundas y terceras visitas, la lista de enemigos tiene la variedad de un *Castlevania* que los propios *Catlevania* en 3D nunca podrían conseguir.

Tampoco podrían tener una puesta en escena tan buena, el fuerte en la isla de *DMC* lleno de suntuoso arte gótico, desde la alta bóveda del hall de entrada hasta la delicada pagoda del puente de su catedral, desde los amarillos del atardecer del coliseo a la húmeda penumbra de la gruta de los contrabandistas. Muchos escenarios se benefician de la meticulosa atención al detalle de heredada de *Resident Evil,* es una pena que los demás emplazamientos de esa serie provoquen asma en vez de la acción que deja sin aliento. Los puzzles residuales y de abrir con llaves merecen ser juzgados sin piedad por el propio medidor de Estilo de *DMC,* mientras la torpe interfaz de menús envejece la presentación del niño bonito del juego más que las texturas en marrón de la PS2.

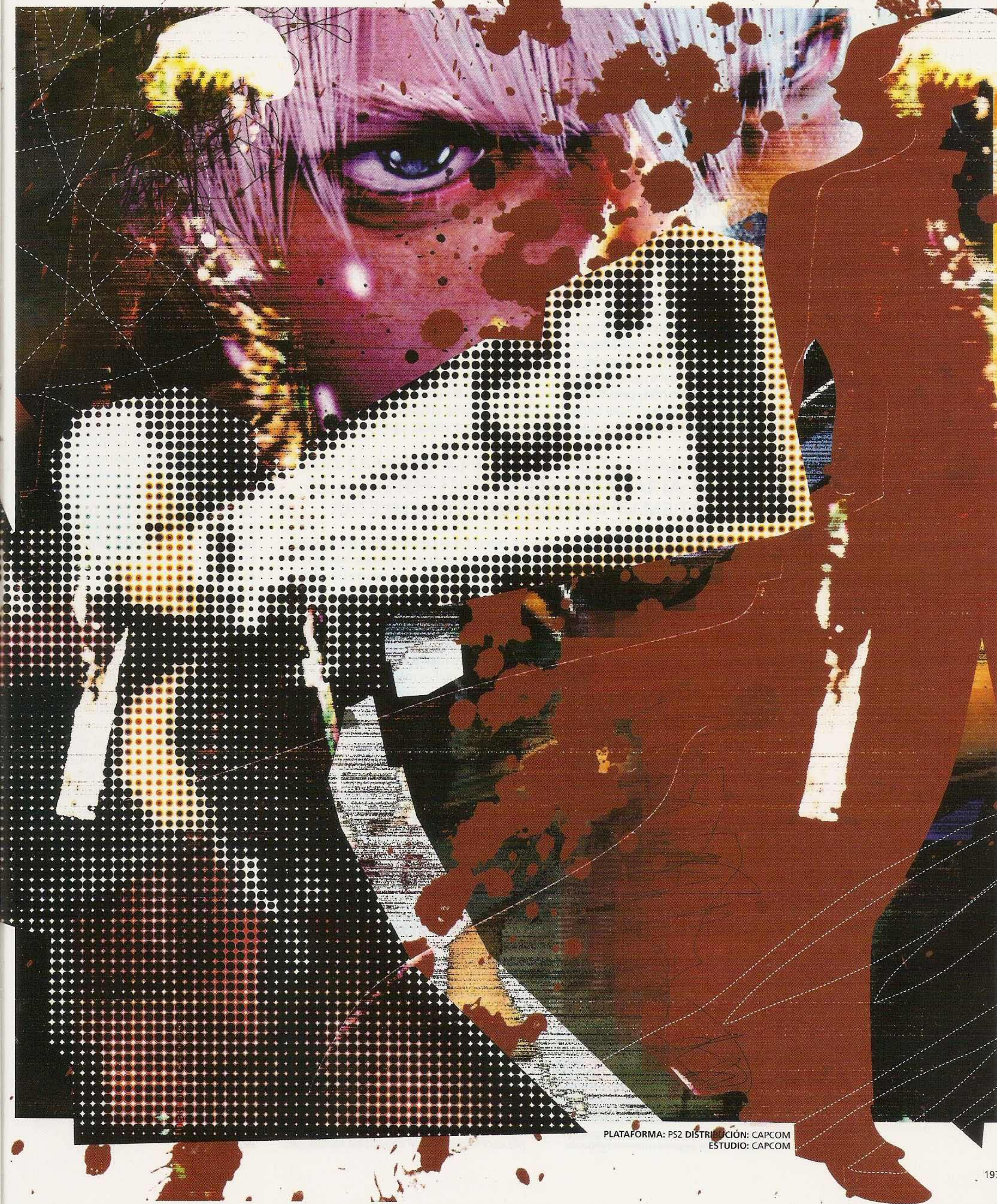
Sin embargo, la maldición del stopmotion se ha mantenido a lo largo de la caprichosa línea temporal de continuaciones y capítulos previos de la serie. Invariablemente, es más fácil pasarlo por alto en el original, y encontrar pureza en el amor de *DMC* por los errores: tal y como un bug fatídico de Onimusha creó la tramp, el juego experto es una letanía de pequeñas proezas blancas. Emociónate cuando la animación A se superpone a la animación B y bailan break con esa recarga de escopeta demasiado larga, o rueda en el momento en el que el voluminoso lanzagranadas expulsa pesadamente un cartucho para estar listo y volver a la acción cuando Dante se pone en pie. Los cambios de marcha y velocidad de los guanteletes de Ifrit, que al principio es como intentar tocar un concierto con guantes de boxeo, se acaban convirtiendo en una perfecta coordinación zen.

En su concisión, su caos perfectamente predecible, *DMC* es uno de los mejores juegos arcade que viven fuera de un salón recreativo. En algún lugar, en algún momento en sus salones hay un momento en el que te parece estar frente a una recreativa de Capcom (tal vez *Strider,* tal vez *Black Tigre,* tal vez *Ghouls'n'Ghosts)* preguntándote qué podrían ofrecer los arcades del futuro, y ésta es la respuesta. A medida que la franquicia *Devil May Cry* se perpetúa será más vieja y sabelotodo, pero en sus orígenes, desde una moto chocando contra un escaparate de una tienda a un biplano despegando de una isla que se hunde, no hay estilo como en el viejo estilo.

"Dante: ¡El Hombre!"
Luke Perret

"El juego con espadas con más estilo que hay. Olvida los dos capítulos posteriores: el primero es una mezcla perfecta de acción y aventura".
Martin Harper

"Capcom crea los mejores personajes de juego, y Dante está con los grandes".
Jimmy Evans



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM
ESTUDIO: CAPCOM

91

SUPER SMASH BROS MELEE

Hay que ser un genio para que se te ocurra la idea de que Mario le pregunte a Link si le ha tirado la cerveza. *Super Smash Bros Melee* es un juego de lucha en el que eso es lo que ocurre: los luchadores son esponjosas bolas rosas, fontaneros, niños con gorras de béisbol o monos, y los rings son mundos de ensueño coloridos, luminosos y alegres. Protagonizado por los personajes insignia de Nintendo en combates inspirados en el sumo, donde el único modo de ganar es echando a los rivales del escenario, *Super Smash Bros* debutó en N64, pero fue con la transición a GameCube y *Super Smash Bros Melee* cuando la acción frenética se creó un lugar propio en el género de los beat'em up.

SE HA ELIMINADO LA BARRERA DE LA INTERFAZ QUE ECHA PARA ATRÁS A LOS SEGUIDORES POTENCIALES DE LOS BEAT'EM UP INCLUSO ANTES DE EMPEZAR

Pero los beat'em up, e incluso los que son vistosos y de dibujos animados con personajes licenciados, son muy numerosos. ¿Por qué es *Super Smash Bros Melee* especial? La magia reside en el sistema de control: compuesto sólo por dos botones que se combinan con movimientos direccionales, elimina cualquier distinción entre los jugadores que pueden rotar un stick 360 grados y luego pulsar el puñetazo fuerte y los que no pueden. La sencillez en su máxima expresión: se ha eliminado la barrera de la interfaz que echa para atrás a los seguidores potenciales de los beat'em up incluso antes de empezar. Tampoco quiere decir esto que la lucha esté muy simplificada; al contrario, la combinación de movimiento y pulsación de botones permite docenas de movimientos dependiendo de la situación y, aunque está a años luz del piedra-papel-tijera, el sistema de combate destaca con fuerza los ataques y contraataques de forma apropiada. Esto significa saltar la bola de fuego de Mario con los brincos de Yoshi, o pasar de largo, agarrarle y lanzarle fuera del escenario, depende de la situación, del personaje y (por supuesto) de los reflejos. Además de la ofensiva, los personajes pueden evitar caer con movimientos que van desde el salto normal al doble salto, rodar, usar un escudo, o esquivar en medio del aire, y algunos pueden usar movimientos especiales para ganar unos centímetros extra en el vuelo o incluso, en el caso de Link, usar el garfio para agarrarse al borde de una plataforma que está demasiado lejos para la mano. Es un sistema que permite infinidad de variaciones a partir de unos puntos iniciales finitos. Los combates nunca son iguales.



En el exterior es la típica suavidad Nintendo, pero en su interior late un corazón sorprendentemente sofisticado

Pero todo esto no valdría si no fuese por el equilibrio de los personajes. Están incluidos los héroes de Nintendo de un gran número de juegos, obviamente algunos como Mario, Pikachu y Samus, pero el resto del plantel es más que capaz de mantenerse por sí mismo con personajes como Capitán Falcon *(F-Zero)*, Ness *(Earthbound)* e incluso Mr. Game&Watch. Ganon y Bowser son poderosos, capaces de mandar volando por la pantalla a los personajes más pequeños con un golpe o golpeándoles con ganchos rápidos y brutales. Pero comparados con, por ejemplo, Fox McCloud o Link, son tan manejables como una plataforma petrolífera. Link tiene una gran bolsa de objetos que incluye bombas, bumeranes, flechas y el garfio, permitiéndote mantener a varios rivales alejados, pero también dificulta que vuelva al escenario tras un duro ataque smash. Pikachu puede electrocutar a los oponentes con un simple toque, actuar como conductor para los rayos que caen del cielo o atravesar los escenarios a toda velocidad como un rayo. Todo esto sin hablar de Ness, cuyas habilidades de ataque y defensa se basan en la telequinesis (y, si es necesario, un bate de béisbol), o los Ice Climbers, que dependen de martillos, cuerdas, conocen el terreno que pisan y se unen para confundir a los oponentes.

Cada personaje tiene además su propio escenario: está el castillo de Hyrule, un edificio cavernoso que permite multitud de estrategias; o Brinstar, un escenario rocoso sobre lava fundida que gira 360° durante el combate.

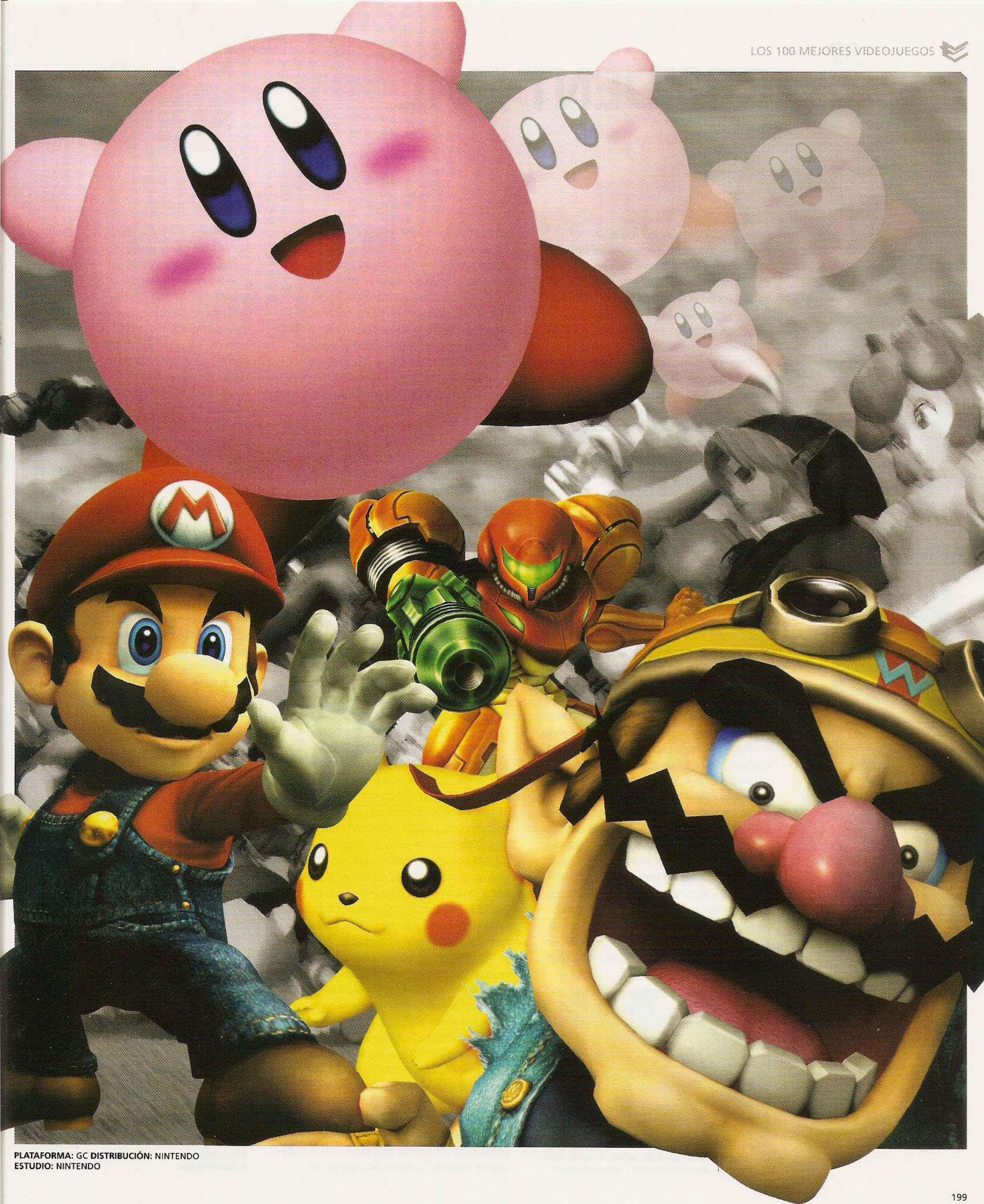
Los objetos especiales son iconos de Nintendo por sí mismos: un súper champiñón que convertirá al personaje en un gigante que ocupa toda la pantalla, capaz de mandar a los enemigos a grandes distancias (pero también menos manejable y más susceptible para ataques en grupo). Una pokéball puede contener un Pokémon legendario que acabe al instante con los rivales y ganar la partida, o bien un inútil Goldeen (es un pez, por lo que con los escenarios fuera del agua, actúa como tal). Los objetos también pueden emplearse para poner trampas, para combate cuerpo a cuerpo o, simplemente, lanzárselos a los rivales, y no son pocos: flores de fuego, espadas láser, bates de béisbol, bob-ombas, minas, aparatos de insensibilidad, tomates Maxim, rayos láser, varitas de estrella, estrellas de teletransporte, conchas rojas, starmen y contenedores de corazón son sólo el principio.

Los escenarios y los personajes son variados y el control es tan simple como cabe. En cierto modo, *Super Smash Bros Melee* es el beat'em up perfecto: sin sangre y lo bastante divertido para la familia, exigente y lo bastante profundo para satisfacer a los que se graduaron en *Street Fighter II*. Por supuesto, su estética implica que nunca se podrá jugar en los salones recreativos, o conseguir algo más que el desprecio de los puristas de *Virtua Fighter;* pero, mientras los jugadores vuelan en todas las direcciones y empieza un nuevo caos con el martillo de DK recién aparecido, cualquiera se daría cuenta de que ellos se lo pierden.

"Me hice con él poco después de comprar mi Cube y es, posiblemente, el título al que más he jugado esta generación. Cuando lo probé por primera vez no podía creerme lo bueno que era y nunca me decepcionó. Ahora, unos tres años más tarde, todavía sigo jugando. Si tienes una Cube, pero no tienes este juego, ¿a qué estás esperando?".
Daniel Scott

"Un sorprendente juego de lucha en grupo".
Christopher Allen

"¡Tan rápido, tan frenético, tan jugable! Estoy impaciente por patearle el estómago a Solid Snake en la Wii".
Harry Lock



PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

RESIDENT EVIL



Resident Evil no fue el primer juego del género *survival horror;* pero se ha convertido en sinónimo del término. En él, la supervivencia es tan crucial como el terror, ya que en *Resident Evil* se trata, más que en ningún otro juego, de administrar los escasos recursos que tienes en una atmósfera cargada.

Empieza como las mejores películas de serie B, cuando un equipo de fuerzas especiales debe entrar en una mansión aparentemente abandonada tras una escena de persecución. Puedes jugar como Chris o como Jill, con diferentes habilidades y rutas ligeramente diferentes a lo largo del juego. Tienes que explorar la mansión y más allá para descubrir qué hay tras una serie de asesinatos recientes. La mansión, por supuesto, está llena de zombies y otros monstruos. Según vas avanzando por los pasillos, habitaciones y baños, leyendo notas y entradas en diarios, se va haciendo terroríficamente evidente que estás matando a los científicos y trabajadores que las han escrito. Aunque no es que *Resident Evil* sea muy profundo, sí añade esa nota picante, especialmente cuando, después de matar a un zombie, encuentras una nota dirigida a su novia rogándole que lo mate si se transformase.

La tensión reside en la creación de esta ambientación terrorífica, en parte debida a que Chris y Jill no saben qué sucede y al acercamiento a los horrores que los capítulos posteriores en general han subestimado. El juego no empieza con zombies: empieza con informes de espeluznantes asesinatos y canibalismo. Romero estaría orgulloso del primer zombie que se ve en la serie: uno de los momentos más representativos del terror en FMV: la cámara se sitúa en una vista en primera persona de tu personaje tras una figura agachada y sorbiendo ruidosamente, y, mientras la música alcanza su punto más álgido, la cámara se acerca al hombro encorvado, ofreciendo un rápido vistazo a una víctima a medio comer antes de que el zombie gire la cabeza para mirar a la cámara.

EL ASPECTO DE SUPERVIVENCIA ES TAN CRUCIAL COMO EL TERROR, YA QUE SE TRATA DE ADMINISTRAR LOS ESCASOS RECURSOS QUE TIENES

Habrá muchos zombies, obviamente, pero también hunters, gorilas sin pelo que te arrancarán la cabeza con un solo golpe. Arañas venenosas, serpientes que te pueden tragar entero, tiburones gigantes, perros zombie y abejas asesinas que están esperando acabar con tu vida de forma horrible, y los espectaculares enfrentamientos con los enemigos finales dan la extraña sensación de mantener el ritmo del juego. Al menos, tienes una pesada escopeta, una mágnum y un lanzagranadas así como la pistola básica, y entre los añadidos más significativos de la versión de GameCube se encuentran las armas de defensa, que pueden usarse como alternativa de última hora a ser mordidos.

Pero igual que con los monstruos, la tensión se crea simplemente mediante la limitación de las armas y munición del jugador: Chris empieza sin un arma, y los jugadores que acaban con los zombies a escopetazos pronto se encontrarán con un grupo de hunters para los que las balas de pistola son como gotas de lluvia. En los niveles de dificultad más elevados, esquivar a los enemigos donde puedas se convierte en algo vital, haciendo que moverte entre distintos escenarios sea una cargada mezcla de esquivar y combatir.

Es obligatorio volver atrás para poder resolver los numerosos puzzles de *Resident Evil;* atravesar las oleadas de monstruos y abrir nuevos escenarios a partir de los viejos minimiza la frustración. Los puzzles son significativamente más agradables en el remake, y no se resuelven simplemente con mover estatuas (crear el herbicida, por ejemplo, requiere pensar bastante), aunque es extraño quedarse atascado en una sección por otra razón que no sea el enfrentamiento contra los enemigos. En lo que respecta a las habitaciones seguras, a tocar una pieza de Beethoven o a crear un joyero, vienen a servir más como breve descanso en la lucha constante por la supervivencia.

Hay quien diría que los verdaderos monstruos de *Resident Evil* son los puntos de vista; cada habitación del juego tiene varios ángulos fijos que varían con la posición del jugador. Esto puede ocultar a veces partes del escenario, pero hay una recompensa: entrar en una habitación y ver a Chris o a Jill avanzando hacia la cámara, mientras se oyen los lamentos de un zombie tras una esquina, es una sensación inquietante e inolvidable. Los gráficos siguen estando entre los mejores de cualquier juego de terror, y no se puede subestimar el efecto de jugar la aventura desde ángulos cinematográficos.

Desde los primeros pasos en la mansión hasta explorar un cementerio y posteriormente un laboratorio subterráneo, el juego rara vez pierde la atención del jugador. "Película interactiva" sería un término desagradable, pero si hubo alguna de esas, es *Resident Evil.* Se mantiene como una de las alternativas más absorbentes para pasar un fin de semana, e incluso uno de los pocos juegos que consiguen hacerte tener la luz encendida hasta para ir a la cocina a por refrescos.

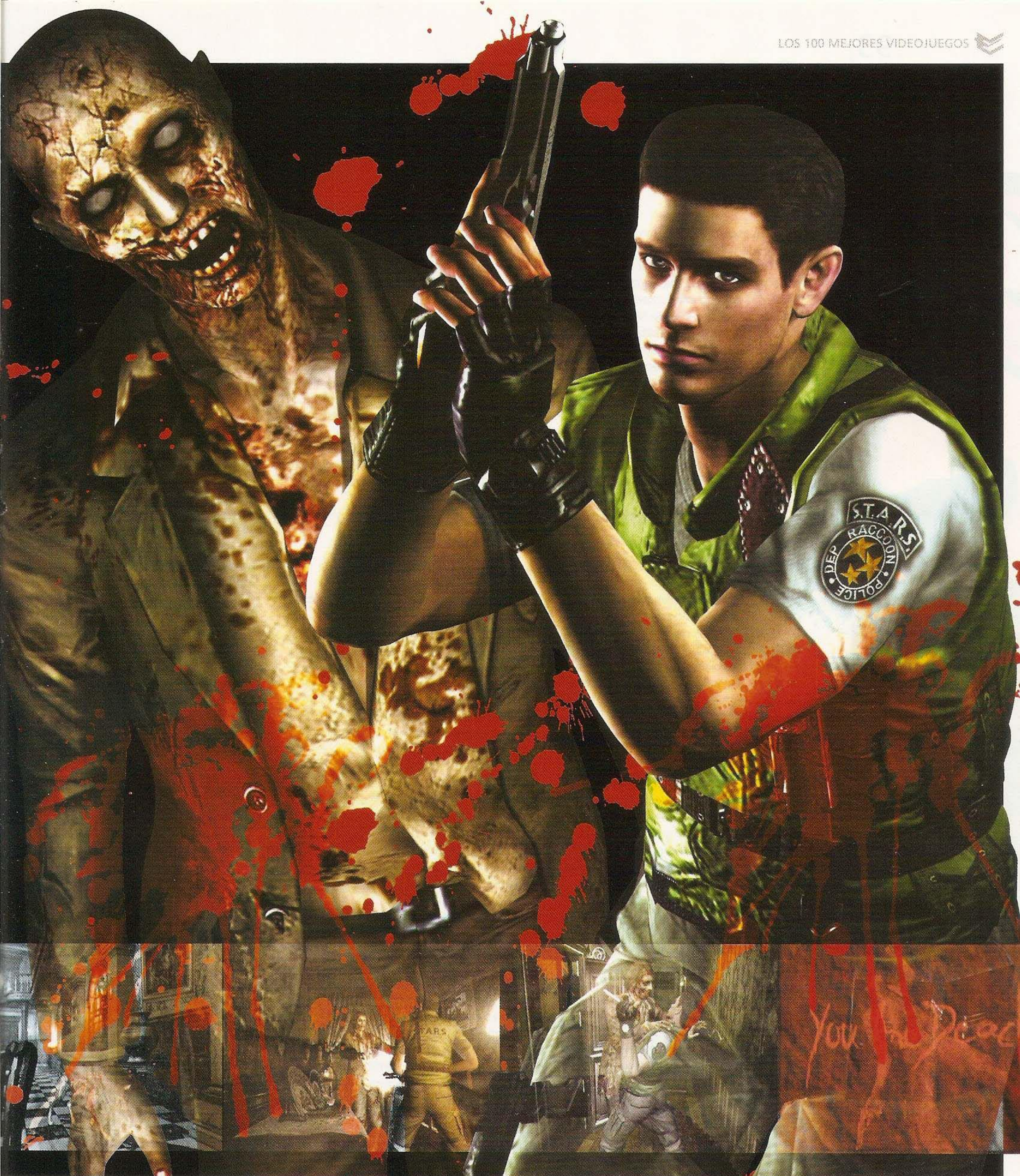


Este remake para GC reduce los tiempos de carga, mejora algunos de los ángulos de cámara y luce mucho mejor

"No son sólo los mejores gráficos lo que hacen mejor que la mayoría de los remake. El mando de GameCube es muy superior al DualShock de PlayStation: reventar cabezas de muertos vivientes está mucho mejor con él".
Ian Bryant

"Regresar a *Resident Evil* en la GameCube es como conseguir una versión remasterizada de tu película de terror favorita, visualmente mejorado. ¡Una pena que no tenga escenas eliminadas y un comentario del director!".
Robert Garratt

"El creador de escalofríos original y sigue siendo el mejor".
S Warrington



PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM
ESTUDIO: CAPCOM

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA



Mi abuelo solía contarme grandes historias... el Mundo 7-1, ese fue su final. ¡Voy a llegar a ser campeón para honrar su memoria, tío!". Son promesas de machote luchador profesional. Pero en el universo de Mario, donde el humor se traduce en caídas absurdas y el gemido de helio de Charles Martinet, y donde la historia pocas veces sobrepasa el problema de que la princesa está en otro castillo, una broma como ésta representa un salto de gigante con respecto a las anteriores aventuras del fontanero.

Teniendo en cuenta lo grande que es la familia de Mario, Intelligent Systems acertó al viajar por un camino autorreferencial en *La Puerta Milenaria;* ninguna otra franquicia cuenta con tantos momentos de videojuegos con los que meterse. La desarrolladora tuvo mucho cuidado en evitar un paseo sentimental por la memoria del reino Champiñón y optó por separar a Mario pieza a pieza (u hoja a hoja) para revelarnos qué es lo que tanto nos atrae de su camino abigotado.

Mario recibe un misterioso mapa de Peach, que está de vacaciones, y parte a Villa Viciosa donde descubre que su amiga del traje rosa ha desaparecido y que la ciudad parece no darse cuenta (seguramente una referencia a *Alarma en el Expreso,* bien complementada con las parodias a *Asesinato en el Orient Express* y *El Padrino* que aparecen más tarde). Resulta que su princesa está en otra nave espacial (Bowser tiene un papel secundario frente a los alienígenas X-Nauts). Lo lógico sería encontrar una multitud de adoradores toads animando a Mario a su paso, pero lo que hay es una fría recepción.

Por una vez Mario tiene que ganarse su estatus de héroe. Ya no se trata sólo de él, de su hermano, de su chica y de su fiel Yoshi, sino de una ciudad sumida en la pobreza a la que no le importa nada que él haya derrotado al mismo villano en numerosas ocasiones. Siguiendo las normas de los RPG para un conjunto de personajes, Mario se convierte en una más de las figuras que luchan porque se les reconozca. Una derrota inevitable la primera vez que Mario llega al puerto te demuestra que ya no estás con Miyamoto.

La humillación va más lejos. Nadie confía en ti sin pedirte antes numerosos favores (misiones secundarias) e, incluso tras haberse ganado su favor, muchos olvidan el nombre de su salvador. Hay un momento de crisis existencial cuando la multitud reclama a Jumpman; ¿de verdad que Mario ha evolucionado tan poco desde su días de Game&Watch como para merecer tal castigo? Desde un punto de vista narrativo, el golpe más interesante llega durante una experiencia extracorpórea; todo lo que necesita un astuto espíritu para engañar a todos los seguidores de Mario es meterse en su cuerpo sin mostrar ni un solo atisbo de personalidad.

SAM FISHER SE INFILTRA, LINK GALOPA Y EL PRÍNCIPE CORRETEA, PERO HACE FALTA LA MECÁNICA DE MARIO PARA SOBREVIVIR A *LA PUERTA MILENARIA*

Con tan poco respeto al estatus de héroe de Mario, *La Puerta Milenaria* te hace preguntarte quién es este chico saltarín en el que gastas tanto tiempo. La respuesta reside en la variedad de la aventura; Sam Fisher se infiltra, Link galopa y el Príncipe corretea por las paredes, pero hace falta la transparencia de la mecánica jugable de Mario para sobrevivir a la avalancha de giros y turnos de *La Puerta*.

La Puerta Milenaria te ofrece constantemente sorpresas en la historia y excentricidades jugables, ya sea reunir a una familia mafiosa, ganar un torneo parodia de la lucha libre, desenterrar un tesoro o guiar a los espíritus del bosque, imitando a los de Miyazaki. Con un estructura normalmente por capítulos, cada sección del juego tiene historias que resolver antes de mandar a Mario a la otra punta de la Tierra a buscar el siguiente Cristal Estelar. Esta distinción clara entre niveles podría romper con las normas del RPG, pero nos recuerda que Mario siempre ha sido un trotaniveles y que el tiempo que pasas con él garantiza una serie de vistas frescas y emocionantes que agotarían hasta a la mismísima reina de la exploración, Lara Croft.

Para mantener el ritmo, se ha incluido un sistema de combate de una simplicidad agradable en el que los menús de comandos se complementan con comandos temporales de acción a mitad del ataque. Es tan simple de describir como cualquiera de las travesuras de Mario y, pese a que se incluyen en el (relativamente corto) último momento, unas pocas horas revelan la coordinación perfecta que existe durante el resto del juego. Podría decirse lo mismo de *Paper Mario* en N64 o de *Super Mario RPG* en SNES (en el que Square introdujo el sistema de combate), pero ninguna de esas consolas contó con un botón A tan atractivo de pulsar como el de GameCube. Incluso hace la selección de menús un poquito más divertida.

Acorde a la simplicidad del combate está el diseño artístico del origami. Mario no es más que un trozo de papel que puede ser destrozado y volver a recuperarlo siempre que sirva a nuestro propósito. Convertirse en un barco, en un avión, o desafiar las rendijas con un delgadísimo giro de 90º, te demuesra (junto con las persecuciones con el jetpack de agua de *Super Mario Sunshine)* que no importa quién sea Mario, sino que es la mecánica de juego que descubres metido en su mono de trabajo lo que hace que sus juegos sean tan divertidos.

La Puerta Milenaria te enseña que Mario es un héroe más grande que en ningún otro título hasta la fecha, porque no es un héroe, sino una puerta flexible a un mundo de diversión pura y de muchas formas y tamaños.



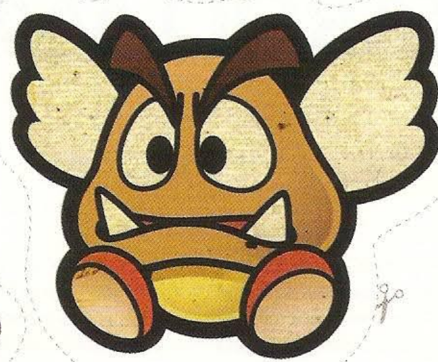
La irónica visión del universo *Mario* de Intelligent Systems está en todas las esquinas, y se muestra con encanto

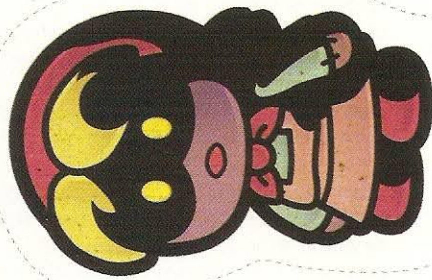
"Uno de los juegos más bellos visualmente jamás realizados, con más carácter que si agitaras un periódico enrollado".
Robert Garratt

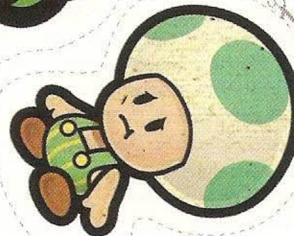
"Otro clásico autorreferencial de Nintendo".
Lisa Martín

"Uno de los RPGs más divertidos que han salido de Japón, con tantas ideas innovadoras que le salen por las orejas".
Oliver Smith
















PLATAFORMA: GC **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO
ESTUDIO: INTELLIGENT SYSTEMS

94

GITAROO MAN



Hay que aplaudir la audacia. Hace falta descaro para que un juego recicle a un enemigo, y más todavía para coger la palabra "legendario" para describir dicho enfrentamiento. Pero eso es lo que encuentras en *Gitaroo Man,* que no sólo rompe con las tradiciones jugables sino que pasa olímpicamente de ellas. Un acercamiento único a la acción rítmica, a medio camino ente la abstracción de pulsar botones de DDR y la jugabilidad más lírica y representativa de *Guitar Hero,* el principal enemigo final de *Gitaroo Man* es la chica de tus sueños. Eres el odioso U-1: su cara fea, su propensión a sonrojarse y tartamudear, su torpeza y su actitud quejica hacen que sea poco probable conseguir el cariño de la chica. Pero, transformado con el poder de la guitarra en tu mano, tienes dos veces la oportunidad de hacerla cambiar de idea tocando *The Legendary Song:* una vez como una tonada romántica, otra vez como un himno que rompe estadios.

Es típico de Inis, estudio creador de *Gitaroo Man,* que siguió cimentando su caprichoso estatus de estudio de culto con *Ouendan,* sentirse más a gusto siguiendo las estructuras teatrales que las de un videojuego tradicional. Las repeticiones de canciones, el eco de los personajes (U-1 ve cómo la chica de sus sueños y su enemigo matón se transforman cuando se mete en su realidad alternativa de *Gitaroo,* al igual que a Dorothy algunas caras en Oz le recuerdan a su hogar); estos elementos revelan una verdad simple y sorprendente. *Gitaroo Man* no es un juego; es un musical. Durante años, el mundo de los videojuegos se ha angustiado por saber cuándo y cómo sería capaz de crear películas interactivas, pero aquí hay uno que ya lo ha conseguido. Lo que *Gitaroo Man* muestra es que lo que conecta a cine, teatro y juegos no son las historias que cuentan, sino el hecho de que el eje central de todos ellos son las actuaciones. Lo que demostró Inis es que para introducir al jugador en una historia interactiva no se debe hacer como personaje, sino como actor. Por eso, como U-1, actúas, seguramente tan nervioso como lo hace un soprano en un escenario del West End.

GITAROO MAN MUESTRA QUE LO QUE CONECTA A CINE, TEATRO Y JUEGOS NO SON LAS HISTORIAS, SINO QUE EL EJE CENTRAL SON LAS ACTUACIONES

Esos nervios suelen estár justificados. Uno de los grandes encantos de *Gitaroo Man* es lo buena que resulta la experiencia como espectador. Es normal descubrir que reúnes a un pequeño público de amigos, familiares o compañeros de piso mientras juegas, atraídos por la música y ansiosos por ver tu victoria. La sencilla fábula de U-1 encontrando su camino y consiguiendo a la chica es un cuento irresistible y la sencilla interfaz logra que los jugadores no habituales comprendan rápido la dificultad de las tareas que deben hacer y las llevan a cabo bien. Pero donde *Guitar Hero* atrae a una multitud que sólo quiere arrancarte el mando de la mano, *Gitaroo Man* reúne a un público que es feliz con sólo mirar. O, en todo caso, con colaborar, ya que el modo multijugador del juego permite que varios jugadores toquen una pieza, dividiendo los patrones giratorios de carga y ataque entre diversos jugadores.

Resulta adecuado pensar en *Gitaroo Man* como un musical, o al menos como un nuevo tipo de experiencia híbrida, pero eso no quiere decir que no funcione bien como juego. Muestra ese sello de calidad que tiene toda buena experiencia de juego, de modo que los que lo han jugado acaban intercambiando anécdotas y comparando tácticas, como veteranos de guerra o campeones de pesca. Si mencionas a Ben-K, el tiburón espacial del drum'n'bass, y muchos jugadores apretarán los dientes y moverán la cabeza antes de empezar a ofrecer su método para superar las duras barras de inicio de la pista de Sanbone Trio, un grupo de esqueletos trillizos que tienen la característica de que sus pelvis tienen forma de mandos DualShock. Se lucha con fiereza por lograr las puntuaciones más altas, y tener éxito en el nivel Master de dificultad es una de esas reivindicaciones de fama que te hace ganar el respeto instantáneo e incuestionable de los que te ven jugar.

La acción rítmica, como género, está atrapada entre dos polos complicados. En un extremo están los juegos como *Guitar Hero* o *Daigasso! Band Brothers,* que convierten a tu consola en un instrumento concreto, y hacen que te plantees si sería mejor o no dedicar todas esas dolorosas horas de práctica en aprender de verdad a tocar algo real. En el otro están los test de reacción a lo *Simon Dice* de la extensa familia DDR, que premian la obediencia y la velocidad por encima de nada que sea musical de verdad. Lo que hace único a *Gitaroo Man,* y tan valioso, es que consigue situarse en el valioso terreno intermedio. Ofrece la sensación de que estás creando e influenciando la música, sin perder de vista el hecho de que tiene que ser un juego satisfactorio. Eso significa que consigues ser estrella y ganador, todo a la vez. Hay que aplaudir la audacia.



Gitaroo Man **logró ser una película interactiva que introduce al jugador como actor en la historia.**

"Casi puedo perdonar a Mojo Mojo King Bee por patearme el culo por 25ª vez en el modo Master. Casi".
James Mohillo

"The Legendary Song **te conmueve cada vez que la oyes, ¿verdad?"**
Tim Sycamore

"Va más allá de los límites de *Parappa* por sus innovaciones jugables. Un gran party-game".
Jon Fordham



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** KOEI
ESTUDIO: INIS

95 GOD OF WAR

Los antihéroes están de moda en los videojuegos desde hace poco. Antes los jugadores se contentaban con rescatar a la princesa Peach de las garras de Bowser o salvar a Marion en *Shadow Boss*. Pero en la última década ha aparecido una nueva tendencia. Desde Kain a Shao e incluso Wario y Shadow The Hedgehog, nadie quería seguir siendo el buenazo de turno. Era el mejor momento para que entrase en escena el protagonista de *God of War*, Kratos, el verdadero rey, o mejor dicho, dios de los antihéroes. Deberíamos, por nuestra propia naturaleza renegar de los de su clase, pero por los dioses que le apoyamos.

radores, Ares. La verdad sea dicha, prácticamente todo momento de este cuento épico es inolvidable. Tal vez se deba a la interactividad total que Sony Santa Mónica le ha imbuido. No te limitas a pulsar un botón para abrir una puerta; machacas el X mientras los tendones hinchados de Kratos tiran del peso muerto. No decapitas sin más a un arquitecto fallecido, le arrancas la cabeza girando el stick analógico. Y sobre el modo de recuperar tu salud que implica a dos esclavas a bordo de una galera espartana...

Resulta evidente desde un principio que Kratos no es un hombre cualquiera. Por ejemplo, no sube montañas sin más,

ES UN HOMBRE TAN MALO QUE ENTREGÓ SU VIDA Y LAS DE SU MUJER E HIJOS A CAMBIO DE LA OPORTUNIDAD DE ANIQUILAR A SUS ENEMIGOS

Después de todo, es un hombre tan malo que entregó su vida y más tarde las de su mujer e hijos a cambio de la oportunidad de aniquilar a sus enemigos bárbaros. Sí, es siniestro, pero *God of War* encaja perfectamente en el entorno de la Grecia clásica (una época de héroes, villanos y monstruos. Pechos desnudos, sexo, parricidio, infanticidio); un territorio claramente adulto, aunque también triunfa a un nivel puramente narrativo: una serie trágica de ambición, tradiciones y venganza que cualquier escriba de la antigua Grecia firmaría encantado.

Abundan los momentos sorprendentes, tales como empalar a la temible hidra en el mástil de una galera y luego gatear por sus garras bañadas de sangre; ver por primera vez a Chronos, el colosal titán esclavizado, mientras se arrastra por el Desierto de las Almas Perdidas; escapar de Hades mientras los cuerpos de los malditos caen a la espalda de Kratos; o ese encuentro decisivo con el jefe de los tortu-



A las muertes normales no les falta violencia, pero las secuencias de QTE elevan el gore a niveles desorbitados

las trepa a saltos, impulsándose por los salientes como si de una especie de simio superfuerte se tratase. Las bien llevadas zonas de plataformas también demuestran su agilidad felina; se tambalea en lo alto de las vigas del techo, salta para evitar trampas y rueda con destreza fuera del camino de los ataques enemigos con un toque del stick analógico derecho. Kratos lleva la que podría considerarse el arma más icónica desde la espada de proporciones exageradas de Cloud Strife; porta las Espadas del Caos, que están enganchadas a su carne quemada mediante cadenas. Realiza piruetas por el aire con una elegancia feroz, cortando y trocenado hasta que la pantalla se tiñe de rojo con la sangre. Es todo tan intuitivo, tan primitivo, que no puedes evitar dejarte llevar por el melodrama cargado de violencia.

Puede decirse que está tan sólo a la sombra de la serie *Metal Gear Solid* de Koijma; *God of War* también cuenta con valores de producción épica que son nuevos estandartes en el diseño Occidental de los juegos. Cada detalle (sea la rimbombante banda sonora, las exquisitas escenas de vídeo o esa cámara casi perfecta, o el inspirado diseño del propio Kratos) está evocado laboriosamente. Se reconoce al instante en el diseño de los enemigos el legado de las monstruosidades stop-motion de Ray Harryhausen que atormentaron los sueños de muchos niños, desde el minotauro de armadura plateada que guarda el templo al propio Ares, con sus cabellos de fuego.

Aunque es imposible hablar líricamente del impacto de *God of War* en los juegos contemporáneos sin mencionar el gore. Forzando absolutamente a los jugadores a satisfacer su lado sádico, el juego recompensa con orbes extra a los que quieran llevar a cabo maniobras brutales de fatality (generalmente en forma de QTE): ante un enemigo aturdido, partes en dos a los soldados zombie e insertas espadas por la garganta de los minotauros mientras se disparan los combos encadenados.

No hay una verdadera finura ni excesiva calidad clásica en la jugabilidad central de *God of War*; el mismo sistema de combos palidece en comparación con títulos como *Devil May Cry*, ya que sólo hay que aporrear botones lo más rápido posible para convertir a Kratos en un huracán de dolor. Eso sí, el combate es tan visceral, tan intuitivo, que se le perdonan sus limitaciones. No son tan perdonables las decisiones que hay detrás de las torres de espadas rotantes (junto con la infernal detección de colisiones) que plagaron el arduo viaje de redención de Kratos que le llevó desde el Hades de vuelta al mundo. Hay quien se quejó de que sus puzzles obtusos rompían el ritmo cuidado, aunque esa crítica es, tal vez, demasiado dura, y el diabólico Templo de Pandora es un éxito en lo que respecta al diseño de niveles.

Incluso el final de *God of War* es material de leyenda, con Kratos liberando el poder de la Caja de Pandora para atraer a Ares a una batalla en varios niveles, antes de ser reclutado por Atenea para convertirse en el nuevo Dios de la Guerra. Subiendo las escaleras hacia el Monte Olimpo, a los jugadores se les presenta la oportunidad de destruir una estatua del caído Ares para completar la venganza de nuestro antihéroe. Con eso, la historia de Kratos parecía haber llegado a su fin, pero parece que sus pruebas no han hecho más que empezar.

"Las batallas más sangrientas desde *Mortal Kombat*, pero llevadas a cabo con una jugabilidad que no te absorbe completamente la vida. El juego con más acción de PS2".
Stuart Humphries

"Pulido en cada zona, un juego que sale de la nada para sorprender a los demás juegos".
Craig Nye



PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE
ESTUDIO: SCEE

WIPEOUT

Es posible que la fama de *Wipeout* en la época venga de que encabezó los primeros movimientos de marketing de Sony, pero ahora ya no tiene importancia. No se le recuerda por su jugabilidad, sino por su banda sonora, por el estilo de Designers Republic, por su relajante y suave aspecto. Aquellos que recuerdan a *Wipeout* por sus propios méritos, aceptan que merece caer en el olvido, dadas las dolorosas recolecciones de viejos slaloms de barrera en barrera. ¿Es uno de esos juegos que prueba la teoría de que los primeros títulos de PlayStation han envejecido peor que los primeros de prácticamente cualquier otra plataforma? Gráficos sucios, control torpe y mucho estilo, pero nada de sustancia.

Sin embargo, lo que tiene es una sustancia acorde con el estilo, y un estilo que se mantiene con una sencillez destacable más de una década después. Esos gráficos son sobrios y brillantes, desde los exuberantes bosques de Karbonis, a los cielos nublados de Arridos y el gas-mostaza de Korodera. Las naves, tenazas acabadas en punta con un ensanchamiento de pura potencia de cohete en la parte trasera, son muy carismáticas. El diseño de la interfaz, desde el arco-iris medidor de aceleración hasta los icónicos logos de cada objeto potenciador, es atrevido, vivo y claro. Incluso ahora su movimiento te transporta a los días en los que las 3D eran frescas y emocionantes, cuando la idea de que los juegos podrían reflejar el detalle y variedad del mundo que nos rodea era una posibilidad tentadora.

De hecho, lo que demuestra el jugarlo ahora es cuánto se merece su fama. Puede ser tremendamente difícil (sólo hace falta hablar de esa pronunciada y cruel curva cerrada de Silverstream para hacer que los veteranos se quejen, incluso hoy día), pero esa dificultad era una expresión del objetivo y escala de la visión del juego, no el resultado de una programación perezosa. No es, por tanto, una fantasía futurista autocomplaciente y difusa. Esto son carreras de F3600, la evolución de mediados del siglo XXI de la F1, potenciada por la nueva tecnología anti-gravitatoria, de por sí la solución a los problemas del mundo de la escasez de combustible y del daño medioambiental. El detalle y la solemnidad de la historia de fondo del juego son típicamente británicos; cada empresa constructora tiene su propia historia, cada pista tiene su propio tipo de superficie (desde titanio reutilizado hasta hierro carbónico), cada corredor cuenta con su propia carrera profesional. Chocar contra las barreras puede acabar con tu carrera, como lo haría un juego de F1 realista. Y dar empujones puede dejarte girando sin control, víctima de un rebote. El juego no se diseñó para que estuvieras cómodo o fuera un escenario para presumir.

LO QUE TIENE ES UNA SUSTANCIA ACORDE CON EL ESTILO, Y UN ESTILO QUE MANTIENE UNA SENCILLEZ DESTACABLE MÁS DE UNA DÉCADA DESPUÉS

En parte, esto garantiza que *Wipeout* es tridimensional. Los planos y diagramas elevados que ves en las pantallas de carga muestran que son lazos que giran hacia dentro y hacia fuera, con saltos, rampas y bajadas. Ya en la pista, aparecen sutilezas mayores, a medida que las torsiones y los giros hacen tambalearse y girar a tu nave. No se trata sólo de mantenerse alejado de las barreras, sino de controlar el morro de la nave en el aire; mantenerlo hacia abajo para minimizar la pérdida de velocidad, levantarlo para maximizar la amortiguación del aire que te sacude en el aterrizaje. Se trata de usar las inclinaciones en las curvas para alcanzar el mejor empuje perpendicular de tus frenos de aire, de emplear los baches de la carretera para asegurar que un oponente salta muy alto por encima de un objeto, dejándolo para que lo cojas tú. *2097* y versiones anteriores han suavizado la experiencia, ofreciendo un juego de carreras más accesible y de estilo más arcade, pero el original sigue siendo el único que hace sentir que es una disciplina. Esa experiencia difícil de ganar, habilidad e inteligencia son lo que asegurará tu victoria, en vez de los perezosos instintos perfeccionados a lo largo de otros cientos de juegos de carreras.

Es un logro compacto (seis pistas principales, IA limitada, un multijugador engorroso e imposible... aunque es difícil no suspirar ante los nostálgicos recuerdos del proceso doloroso de las dos PlayStation, dos televisores y dos discos), pero, como muchos otros juegos de esta lista, resulta extraordinariamente completo. Desde el momento en el que enciendes la consola, no hay nada que veas, oigas, leas o sientas que no sea parte integral de la visión del futuro de Psygnosis. No es un juego de riesgo y recompensa, es un juego de inversión y recompensa, que no te pide menos a ti de lo que los F3600 piden a sus demás competidores. Maduro, inteligente, estiloso y desafiante: eso es lo que hace de *Wipeout* un hito de los videojuegos, a pesar de lo que los Chemical Brothers intenten decirte.



Puedes sacarle defectos a las distancias lejanas, y a la versión CGI en Hackers, pero *Wipeout* sigue siendo rompedor

"En la época, no podía creerme la velocidad. Ni los gráficos. Ni la banda sonora. Algo único en una nueva generación de videojuegos". Michael Travers

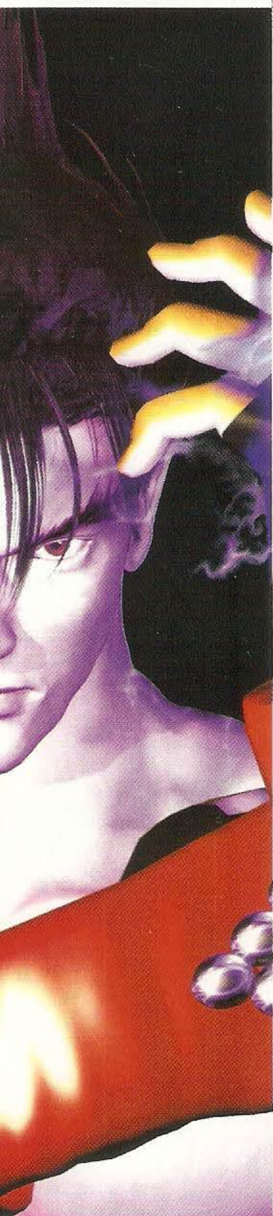
"Con *Wipeout*, llegó la PlayStation". evanz

"Lo compré junto con mi PlayStation con mi crédito de estudiante; y me obligó a estar lejos de los pubs y en mi habitación durante aproximadamente seis meses enteros. Sin embargo, ¡fueron seis de los mejores meses de mi vida!". Scott Baker



PLATAFORMA: PS1 **DISTRIBUCIÓN:** PSYGNOSIS
ESTUDIO: PSYGNOSIS

TEKKEN 3



Tras haberse establecido como una fuerza motriz para trasladar las recreativas a casa, Namco tenía poco ya que demostrar en el año 1998. *Time Crisis. Soul Blade. Ridge Racer. Tekken.* Cada uno había dado el salto de forma espléndida desde las deterioradas cabinas a los hogares de millones de jugadores usando como medio la popular historia de la consola original de Sony. Y cuando nadie podía encontrar otra cosa salvo alabanzas para esta cadena continuada de impresionantes conversiones, *Tekken 3* fue (y sigue siendo) un punto de inflexión y un ejemplo consumado de la finura innegable de Namco.

Con unas bases tan fuertes, es difícil que *Tekken 3* no hubiese sido un éxito total. Asignar una extremidad a cada botón había sido una jugada maestra por parte de Namco y con los bellos gráficos, frescos y fluidos, que se consiguieron sacar de la PlayStation, las ramificaciones iban a ser más claras en esta tercera incursión. Un conjunto de nuevos counters y ataques de recuperación (así como esa tan importante opción de esquivar) otorgaron a *Tekken* un nuevo nivel de profundidad, aunque todavía accesible, permitiendo a los jugadores aprender o reaccionar a movimientos basados en la procedencia del golpe. Hasta en los juegos de lucha

CONOCEDORA DE LA DIFERENCIA ENTRE METER UNA MONEDA EN UNA MÁQUINA Y PAGAR 60 EUROS EN UN CD, NAMCO MIMÓ LA VERSIÓN DOMÉSTICA

La versión recreativa llegaba a casa poco después de *Virtua Fighter 3,* y no debe sorprender que tanto *Tekken 3* como su rival de Sega compartan varias características importantes. Ambos llevaron a sus respectivas series a un viaje sin retorno hacia la tercera dimensión, permitiendo a los jugadores realizar movimientos de esquivar hacia el fondo o el frente de la pantalla y, del mismo modo, ambas le dieron una vuelta a la gravedad para anunciar que se había acabado la ingravidez de los luchadores cuando saltasen en 3D. Los ataques aéreos más creíbles funcionaron bien en ambos campos, pero AM2 asignó un botón nuevo para controlar los golpes esquivados, y el uso más sencillo de Namco de mover el joystick arriba y abajo pretendía mantener el acercamiento intuitivo al género de *Tekken.* Los fanáticos de *VF* despreciaban su nueva incursión por el fiasco del nuevo botón, pero los de *Tekken* fueron unánimes en la coronación del nuevo rey de los juegos de lucha.



El combate de *Tekken 3* es lo bastante tenso como para resultar gratificante en cuanto empiezas a jugar

más técnicos actuales, esto no es a menudo evidente sin aprender series de movimientos de todo el plantel de luchadores, lo cual sitúa a *Tekken 3* como un adelantado a su tiempo.

Como buena conocedora de la diferencia entre meter una moneda en una máquina y pagar 60 euros o más en un CD, no sorprende que Namco mimase mucho la versión doméstica, plagada de ideas, con un montón de contenido nuevo creado exclusivamente para la versión de PlayStation. Se añadieron los extras habituales tales como los modos Time Attack y Survival, a los que les sumó la divertida rareza de Tekken Ball y el juego de scroll horizontal Tekken Force. A pesar de ser grandes novedades, ambos perduraron y se mejoraron o repetieron en posteriores versiones del juego. En el caso de Force, nos encontramos con sentimientos encontrados; por un lado, es totalmente responsable del caótico minijuego Devil Within que infestó *Tekken 5,* pero, por otro, nunca habríamos escuchado esa memorable pista de "Chicken!" sin él.

Parte del encanto de la serie *Tekken* ha sido siempre su imperturbable compilación de estilos de lucha y disciplina y, sin duda, la lista se amplió para el tercer Torneo del Puño de Hierro. Entre los golpes de tae kwon do devastadores e implacables de Hwoarang y la mezcla confusa de capoeira de Eddie, los nuevos personajes permiten que esta diversidad siga su progresión natural. También hay que destacar que entre la segunda y la tercera entrega se ha omitido a muchos personajes famosos; el hijo de Marshall Law, Forrest, le sustituyó en la competición, así como la hija de Michelle, Julia, y un nuevo monstruo sin cara se puso la famosa máscara de jaguar y asumió el nombre de King. Esto implicaba que, siendo familiares, los movimientos de estos personajes podían alterarse hasta cierto punto sin críticas o quejas y, en gran medida, se beneficiaron mucho de las nuevas técnicas que se les otorgó.

Teniendo en cuenta lo que consiguió, el liderazgo continuado de *Tekken 3* entre los aficionados a los juegos de lucha es lógico y merecido. Tras el pequeño traspiés del apurado *Tag Tournament* y una cuarta entrega para olvidar, la serie *Tekken* recuperó mucho del terreno perdido con su quinta incursión. Con un feliz regreso a la fórmula y la popularidad en recreativos y hogares (así como en una increíblemente sólida versión para PSP que recoge el testigo con orgullo), la franquicia abanderada de la lucha de Namco vuelve al ring y más cerca de sus días de gloria con *Tekken 3* que nunca. Con poco más que demostraciones técnicas nada representativas con las que juzgar el futuro camino que seguirá la serie, es difícil saber lo que el futuro depara para Heihachi, Paul, Yoshimitsu y el resto del plantel en constante crecimiento. Mirando hacia atrás desde *Tekken 5* como una disculpa directa para *Tag* y, en menor medida, para *4,* nunca hubo un momento mejor para ser aficionado de *Tekken.*

"La fórmula de un-botón-una-extremidad de *Tekken* funcionaba a la perfección, pero este capítulo tenía los gráficos acordes. La versión PAL era demasiado lenta, claro está, pero conseguí hacer funcionar la japonesa usando el método en el que abres la tapa de la consola con el interior de un boli".
Leigh Goodchild

"Se le critica por no ser tan técnico como *Virtua Fighter,* pero no todo el mundo tiene el tiempo para aprenderse listas de movimientos más largas que el listín telefónico. Algunos de los extras son buenos juegos por sí solos".
C Everitt

"La mejor conversión de una recreativa para la PlayStation. Como tener una máquina recreativa en tu sala de estar".
Mark Lloyd



PLATAFORMA: PS1 **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO
ESTUDIO: NAMCO

SENSIBLE SOCCER



En esta época de jugadores casi fotorrealistas, de estadios perfectamente renderizados y horas de comentarios reales, es fácil olvidar que hace 15 años el juego de fútbol más popular del planeta estaba tan lejos de la simulación del deporte como podía ser.

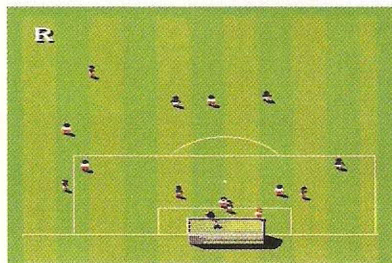
El objetivo (marcar más goles que el equipo rival) era de fútbol. Y había córners, saques de banda y penaltis. Había faltas, y transcurrían 90 minutos. Eso es todo en lo que se parecía al bello deporte. Pero lo que le faltaba de realismo, lo tenía de jugabilidad, a pesar del hecho de que su estilo de juego podría a menudo describirse más como el de un pinball.

A PESAR DE QUE SE TRASLADÓ A CADA CONSOLA QUE HA EXISTIDO Y AL ORDENADOR, NUNCA SE DESVIÓ DE LA PUREZA DE LA VERSIÓN ORIGINAL

La creación de Jon Hare, fundador de Sensible Software, se lanzó originalmente en Amiga en el año 1992. La versión original sigue siendo tan jugable una década y media más tarde como lo fue en su lanzamiento, algo que no todos los juegos de fútbol pueden afirmar.

Sensible Soccer no contaba con licencias oficiales, ni de jugadores ni de equipos. De hecho, tenía muy pocos sonidos, y el único silbato era el del árbitro. En vez de eso, Sensible Software, que se había asentado con lanzamientos como *Wizball*, *Wizkid* y *Mega Lo Mania* como una compañía innovadora con un contagioso sentido del humor, se centró en crear un título que simulase poco las mecánicas del fútbol, sin que molestasen las frustraciones habituales del deporte que se imitaba.

Con un diseño elegante, pese a todo, *Sensible Soccer* era muy simple. Un toque suave para pasar, dejar pulsado para tirar; eso era todo. Los sprites, deliberadamente sencillos debido a las restricciones tecnológicas, corrían por un campo vertical, llevando el balón de una punta a la otra del campo con la fluidez de un Manchester United compuesto por 11 Ronaldos.



A pesar de sus pequeñas dimensiones, a los sprites de *Sensible Soccer* se les ha imbuido de mucho carácter

Pulsando el mando en direcciones determinadas justo después de golpear el balón, los jugadores podrían aplicar efectos que desafiaban las leyes de la física a sus intentos desde larga distancia, y se convertían en los lanzamientos, centros y remates de cabeza más increíbles. En otros juegos de fútbol, esto sería un fallo, pero forman parte integral de la majestuosidad de *Sensible Soccer*. Incluso la famosa hazaña de la línea divisoria del campo (donde los jugadores experimentados podían a veces marcar gol desde dentro del círculo central) terminaba en choques de manos y celebraciones, y no en periféricos destrozados.

Sensible Soccer tipifica una época en la que los juegos no se tomaban en serio a sí mismos. A principios de los 90, los jugadores sonreían, satisfechos con la bella simplicidad que ofrecían los sistemas caseros de un solo botón. De hecho, a pesar de que el juego original se trasladó a casi cada consola que ha existido y al ordenador, nunca se desvió de la pureza de la versión original, encontrando a nuevos aficionados fuese a donde fuese.

El lanzamiento de *Sensible World of Soccer* (o *SWOS*) dos años después ofrecía la misma jugabilidad nada exigente junto con un asombroso puñado de ligas mundiales y un modo carrera de 20 temporadas, lo cual ofrecía un reto mucho mayor para un solo jugador. Pero el *Sensi* solitario se centró siempre en una simple práctica antes del competitivo enfrentamiento entre dos jugadores, la oportunidad de perfeccionar el juego sin que otros te humillasen. Para los que se enzarzaban siempre en partidos para dos jugadores, era más un deporte que ningún otro real.

Las siguientes incursiones de *Sensible Soccer* complicaban tristemente todo lo del juego original. A medida que la tecnología exigía el salto a las tres dimensiones, el juego se sumergía bajo capas de animaciones y gráficos compejos e innecesarios.

La serie alcanzó sus cotas más bajas en 1998 y en 2006, lo cual podría haber deslustrado los recuerdos para siempre. Pero el hecho de que, a pesar de todo, la pasión y el apoyo hacia el juego original permanezca tan fuerte como siempre, dice mucho sobre *Sensible Soccer*. Para muchos, define una era de los videojuegos olvidada desde entonces, sin bandas sonoras licenciadas y sin gráficos que exploten al máximo el procesador.

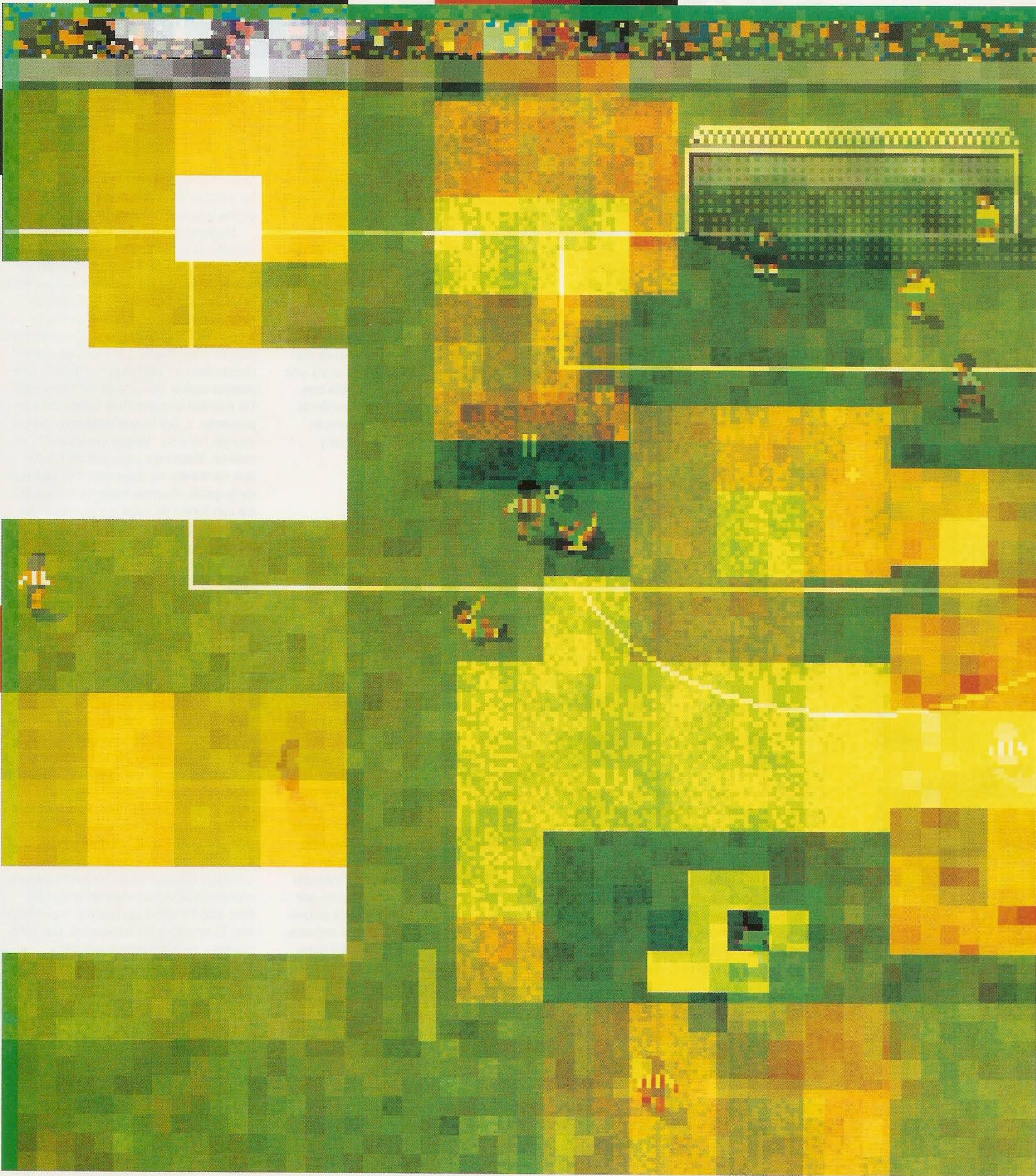
La versión del juego original para Xbox Live Arcade, planeada para ahora, supondrá con suerte un retorno a la fórmula por la que fue reconocido como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos.

Así que *FIFA* y *PES* seguirán intentando llegar, sin duda, a los que quieren saber cómo sería el aspecto de Ronaldinho gracias a su representación tridimensional, pero hay una posibilidad de que *Sensible Soccer*, con su jugabilidad atemporal, sus físicas ilógicas y su quinta esencia del humor británico, pueda ocupar el tercer puesto. Lo que es suficiente para tener plaza en la Liga de Campeones, a la que pertenece por derecho propio.

"El buen juego realizado acertadamente en forma de miniaturas".
fleece

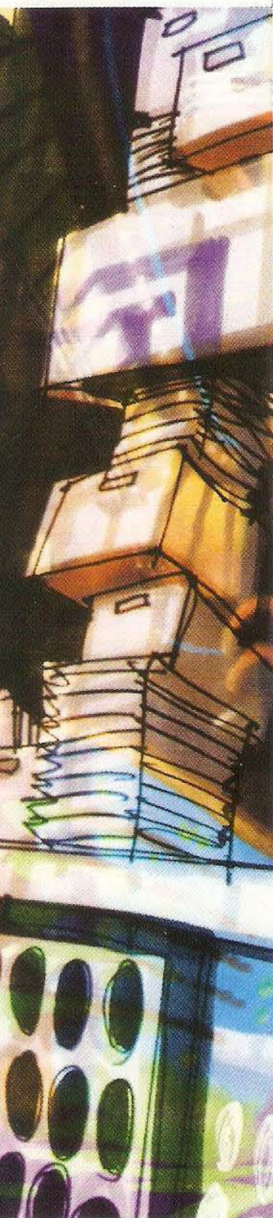
"Un lienzo simple pero perfectamente cercano sobre el cual proyectar los sueños infantiles de la gloria futbolística".
Andrew Merrington

"Los juegos de fútbol no son ahora mejores".
Richard Legget



PLATAFORMA: AMIGA **DISTRIBUCIÓN:** RENEGADE **ESTUDIO:** SENSIBLE SOFTWARE

99 PSYCHONAUTS



No es un juego de niños; es un juego que va de ser un niño. Puede decirse sin problemas que *Psychonauts* es el único plataformas que presenta la tragedia de la muerte, la confusión del amor y lo imperativo de la imaginación. Y es muy divertido. Tim Schafer, guionista de las mejores aventuras de los 90 (y, por tanto, de todos los tiempos), nunca intentó forzar las situaciones para poder incluir un chiste. En vez de eso, sus juegos, desde *Monkey Island* a *Grim Fandango,* se basaron en crear un mundo vivo, en personajes completamente desarrollados e historias atractivas, y a partir de ahí su maravilloso humor aparecía de forma inevitable. Nunca falló. Pero, durante siete años, no se supo más de él.

Era inevitable preocuparse e incluso estar perplejo al descubrir que la mente que había creádo *Day Of The Tentacle* y *Full Throttle* regresaba con un juego de plataformas. Pero todo eran prejuicios y falta de fe. *Psychonauts* representa todo aquello por lo queSchafer mereció siempre la admiración de los jugadores, pero lo lleva más allá de lo que nunca le permitieron las restricciones del "point and click".

Razputin es un héroe con gafas que se cuela en un campamento de verano para niños con poderes psíquicos. Comparte sus poderes, pero su peculiar padre no admite semejante comportamiento. Se adapta enseguida. El campamento es una zona abierta y extensa, llena de arquetipos de la infancia recreados con gran belleza: las chicas coquetas, los cretinos, los matones, los novios siniestros, el pervertido y, por supuesto, la adorable y monstruosa ardilla asesina. Lo primero que sorprende es la libertad. Aunque el campamento representa el nexo de unión entre los niveles, también es una zona viva y que se puede explorar, con sketches humorísticos por todos lados que cambian según avanzas. Pilla al pervertido intentando espiar por un agujero de la pared el vestuario de las chicas y podrás escucharle alabando los beneficios de dicho atrevimiento, o golpearle, metiendo a presión su cabeza por el agujero, y sus piececitos patalearán inútilmente en el aire (más tarde usará una ardilla para que espíe por él). Habla con los líderes del campamento y aprenderás su política y sus relaciones. Y entonces, naturalmente, tu tamaño se reduce y entras en la mente de la gente para saltar algunas plataformas.

CON PESADILLAS, LAS TRAGEDIAS Y GENTE ATORMENTADA CONSIGUE ALGUNOS DE LOS MEJORES DIÁLOGOS CÓMICOS VISTOS EN UN JUEGO

Cada mente es única. No sólo tienen diferente diseño, sino que suponen una forma de ofrecer el juego distinta. Cada nivel es una revolución, desde el cerebro de entrenamiento destrozado por la guerra de un veterano del Vietnam a las plataformas flotantes psicodélicas fruto del estilo de vida de los 60 de una joven hippie, o explorar y resolver puzzles en la demencia rota y que distorsiona la gravedad de una esquizofrénica paranoica, o pisotear como si fueses Godzilla una ciudad poblada por dipnoos.

Pero *Psychonauts* es más que docenas de ideas frescas realizadas con brillantez. Posee una oscuridad que es única en su género. El supuesto veterano de Vietnam es un hombre atormentado, pero no por su experiencia en la guerra. Nunca estuvo en una. Su gran secreto es que le rechazaron en el ejército. El esquizofrénico paranoico... bueno, no es un esquizofrénico paranoico. Está terriblemente enfermo, y por graciosos que resulten los mal disfrazados Hombres de Negro que acechan su cerebro (sus voces monótonas dicen cosas como: "Las plantas necesitan que las riegues porque no tienen manos para sostener vasos de agua"), hay cierto grado de tragedia en su perturbada vida. Más conmovedora es la hippie. Si exploras con detenimiento su mente, encontrarás una puerta que te sugiere que no atravieses. Tras ella hay una clase en llamas. Están atrapados fantasmas de niños que gritan a tu anfitriona, su profesora, por no haberles salvado. Es su memoria oculta lo que la define y lo que la destruye.

Durante todos estos juegos de palabras visuales, la exploración de las mentes de Raz nunca deja de incluir un montón de parafernalia plataformera. Cada nivel está lleno de "productos de la imaginación", fantasmagóricos perfiles dibujados de recuerdos importantes, que al recogerlos pueden abrir extras. Las esquinas polvorientas tienen "telarañas mentales", que puedes aspirar con una de las herramientas que Raz compró en la tienda del campamento. Y, por lo que sabemos, todo el mundo tiene su "bagaje emocional" (las maletas lloronas) y cajas fuertes ocultas que contienen los recuerdos más secretos de la gente. Cuando exploras la conciencia con forma de cubo y absurdamente ordenada del agente Nein descubres, mediante unas diapositivas, que perdió a su madre cuando era un niño y esto le llevó a un distanciamiento entre su padre y él y su consiguiente aislamiento emocional. Sí, esto es un juego de plataformas.

Esto sin mencionar al hombre con el complejo de Napoleón y su nivel en forma de juego-dentro-de-un-juego-dentro-de-un-juego-de-mesa-dentro-de-un-juego. O la chica que fue estrella infantil con trastorno bipolar y su teatral y conmovedora actuación. O... bueno: juega y punto.

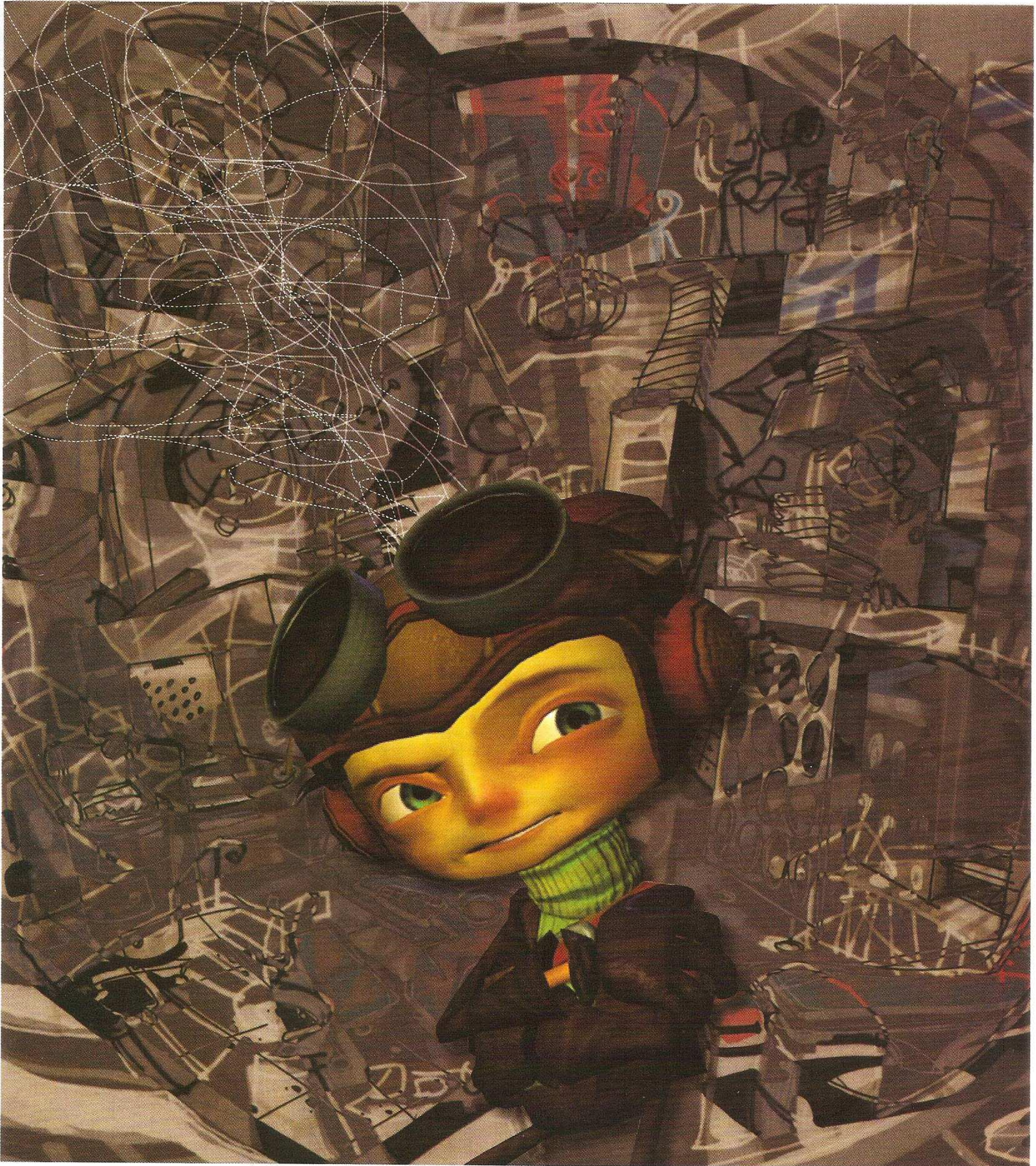
Schafer recuerda cómo piensan los niños y representa con precisión sus complejas relaciones, sin dejar nunca que las cosas se vuelvan infantiles. Es respetuoso, veraz y, a menudo, tremendamente emotivo. Pero, ante todo, es divertido. Con pesadillas, dramas y gente atormentada consigue algunos de los mejores diálogos cómicos que se han visto en un juego. Pero sólo funciona porque están combinados. El mundo y sus habitantes, son sofisticados y multidimensionales. Es, a fin de cuentas, un trabajo sincero.



Los diseños de personajes de *Psychonauts* son desiguales, pero concuerda con la variedad de la jugabilidad

"El juego más divertido de la historia".
Dave Godfrey

"Original, divertidísimo e inteligente. Si quieres apoyar la innovación, deberías ir corriendo a comprar una copia hoy mismo".
Todd Henderson



PLATAFORMA: PC, PS2, XBOX **DISTRIBUCIÓN:** MAJESCO
ESTUDIO: DOUBLE FINE

CRACKDOWN

A pesar de lo que diga su final, *Crackdown* no es un juego basado en usar la anarquía para conseguir el control total. En realidad, es justo al contrario. Hace falta mucha disciplina para construir estructuras a las que poder subirse, circuitos de carreras y química, determinar el tamaño y la forma de una ciudad, cargarla con dinamita y ofrecerle a los visitantes la posibilidad de campar a sus anchas. ¿Qué tipo de motor podría mover semejante diseño sin romperse? ¿Cómo es posible que alguien se caiga desde treinta metros y no tenga que tirar la toalla? Cuando le das a un superhéroe las llaves de esta ciudad, ¿qué puede evitar que se aburra y cuelgue las mallas (bueno, el "traje de combate bio-regenerativo")? Real Time Worlds se hizo todas estas preguntas y les dio respuestas.

Igual que *Robocop* para la generación *Matrix, Crackdown* presenta el futuro en una ciudad en la que las fuerzas de la ley están "echadas a perder". Como el poder está en manos de un régimen corrupto, te pasas el juego aislado de la sociedad que se supone que debes proteger, saltando por las azoteas, intercambiando balas con casi todos, pero palabras con nadie.

Pero esto no es del todo cierto. La ruptura total del juego con el dogma del diseño que primó durante años quiere decir que no habla el idioma de *GTA,* pero no es mudo. Libre de clichés cinematográficos, de historias convencionales y de repartidores de misiones indestructibles, las únicas palabras que considera valiosas son las de sus personajes más importantes: los que tienen el mando. Podría parecer una versión de dibujos de su famoso género "adulto" pero, sal un momento de Pacific City, vuelve a mirar y escucha. El verdadero diálogo de *Crackdown* es el de los foros, los hipnóticos vídeos de YouTube y las entusiastas peticiones en Xbox Live; historias creadas no por él, sino desde él. Apoyándose en todo esto, se convierte en la zona de juego más madura de todas.

No sorprende visto quién está detrás del proyecto. Dave Jones y Gary Penn, ambos piezas clave en la creación de *GTA,* nunca fueron una patrulla rutinaria. Cuando coges un coche y lo lanzas de una autopista a otra (porque, claro, no te vas a tomar la molestia de dar una vuelta de cinco kilómetros para llegar allí) es como arrojarlo a través de un muro conceptual. Cuando haces estallar una rueda y mandas a un camión por el aire, dándole una patada para que vuelva hacia los idiotas con los que acabas de pelearte, es como si hubieses vuelto a saltar al agujero. Hay que reconocer que *GTA III* sabía manipular la realidad en favor de la diversión, pero *Crackdown* lo lleva al extremo.

EL VERDADERO DIÁLOGO ES EL DE LOS FOROS, LOS VÍDEOS DE YOUTUBE Y LAS PETICIONES EN XBOX LIVE; HISTORIAS CREADAS NO POR ÉL, SINO DESDE ÉL

Existe un debate, no obstante, sobre cuánta diversión queda una vez has encontrado todos los orbes ocultos, visitado todos los picos urbanos y entregado Pacific City a las manos de la Agencia. Pero es aquí donde entra en juego el papel de este título marcando la pauta en Xbox Live. El contenido descargable de mayo (que incluía carreras callejeras, nuevos vehículos y armas, un aparato de encubrimiento, y un puñado de nuevos retos cooperativos y Logros) demostró que un mundo sin ataduras te permite construir casi cualquier cosa sobre él. Otros juegos chocan contra las barreras que se han autoimpuesto mientras dos jugadores de *Crackdown,* en cualquier parte del mundo, deciden un día escalar la torre de la Agencia y colocar 50 barriles explosivos en su azotea, saltando medio kilómetro hacia una zona segura antes de lanzar los fuegos artificiales. Sí, es un juego de niños, y es justo lo que el género necesita.

Como capital del crimen, Pacific City es mucho menos dañina que Liberty City, San Andreas o la Stilwater de *Saints Row.* Sus habitantes no son agresivos, sus bandas son más como camadas de hienas que jóvenes asilvestrados, y sus insinuaciones buscan la risa más que la polémiva barata. Para los que echaban de menos las máquinas recreativas de principios de los 90, se trata de un regreso a casa: una pelea de patio de colegio en una ciudad como las de *Double Dragon, Crude Busters* y *Streets Of Rage,* en unas luminosas 3D.

Como columnista de EDGE, Penn podría ser muy duro a veces con el repetido uso de la palabra "juguetes". Pero ahora, esperemos, sus críticos entenderán por qué tiene su lugar en su vocabulario. Es importante para muchos jugadores mantener sus reglas estrictas y contarles sus historias emocionantes y coherentes, pero es doblemente importante que algunos juegos no lo hagan, por miedo a que olvidemos el supuesto significado de la palabra "juego".

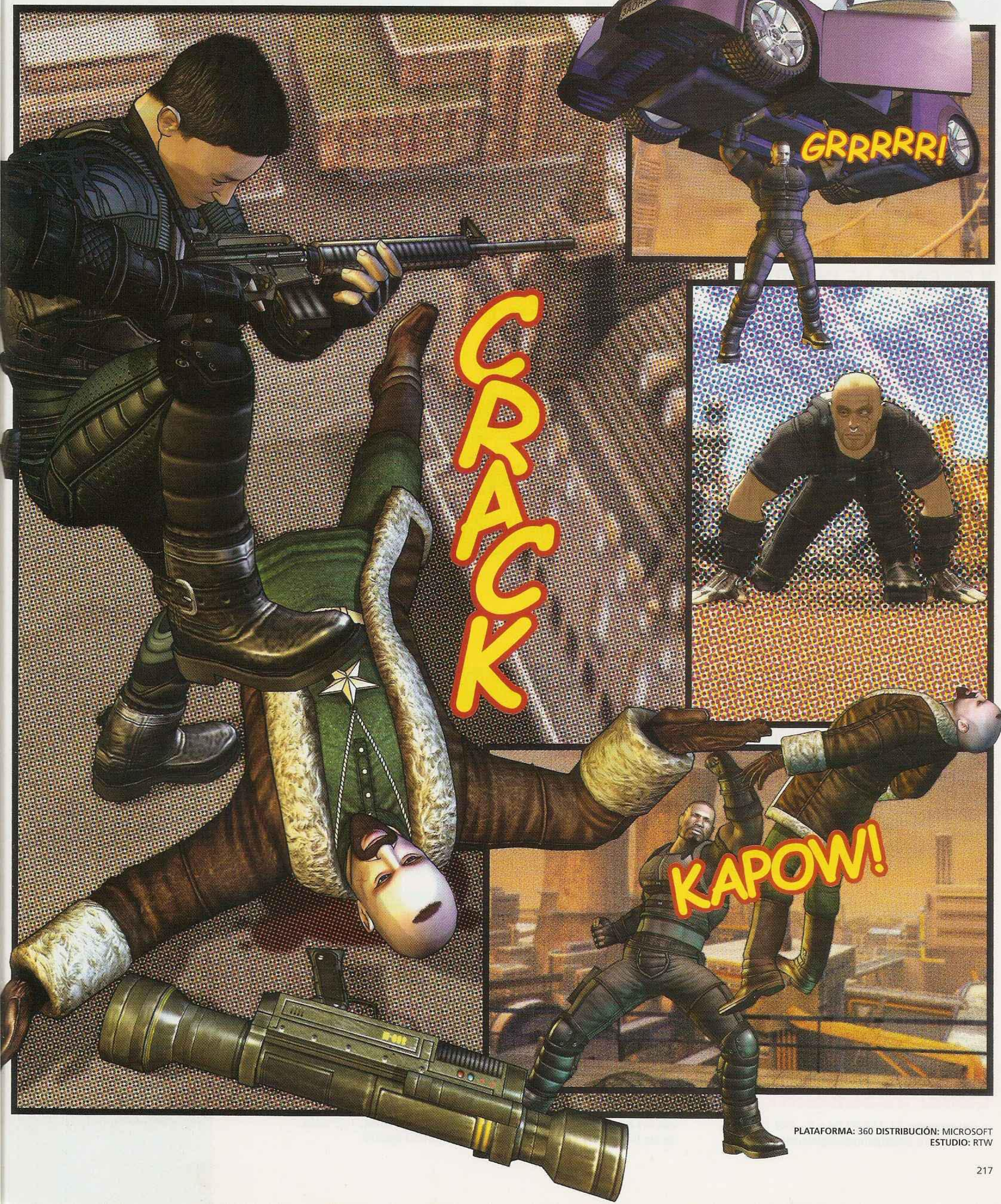


Donde más divertido resulta *Crackdown* es en el modo cooperativo, cuando las oportunidades que ofrece la zona de juego pueden compartirse; no sólo viendo el caos explosivo de otro, sino participando en su creación

"Es como una mezcla de *GTA* y *Deus Ex.* Saltar por las azoteas es algo increíble. Así deberían ser todos los juegos de superhéroes". HeThinksAgain

"*Crackdown* me conquistó desde que puse el pie en la ciudad. Es fantástico hasta qué punto puedes explorar los edificios; los saltos son brillantes... ah, la cantidad de experiencias que podría contar con tan sólo unas pocas horas de juego. En ese aspecto, se parece a *Halo*". peter117

"¿Qué cómo es de asombroso este juego? Escalar a lo alto de la torre de la Agencia y luego saltar es una experiencia de juego realmente fresca. Si un amigo se plantease comprar una 360 con un solo juego, este sería el que le recomendaría por encima de cualquier otro". Big Papi



PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT
ESTUDIO: RTW

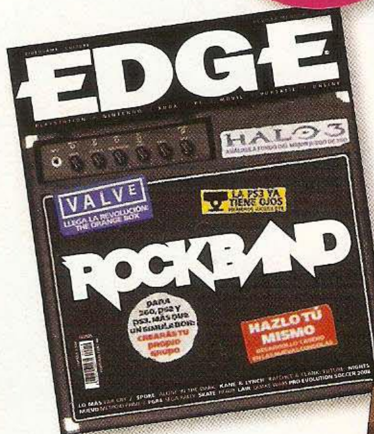
SUSCRÍBETE A EDGE

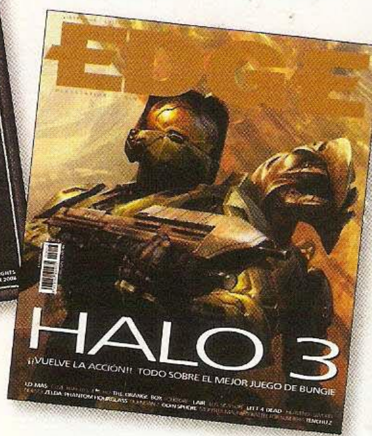
3 REVISTAS POR SÓLO 8,85 €

Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.







(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**

EDGE PRESENTA
LOS 100 MEJORES VIDEOJUEGOS

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz y Ramón Méndez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 05/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**